no.568
1998年 7/15
アミューズメント通信
JULY 15, 1998

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka,530-0027 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 発行所 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0027 大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

家庭用中古ソフト売買を

頒布権侵害で訴え

カプコンなど5社が歩調合わせて

家庭用TVゲームソフトの中古販売はメーカーが開発した映画の著作物の頒布権を侵害しているとして、五社が六月十二日、㈱ドゥー（本社神奈川県相模原市、野島広司社長）を相手どって東京地裁に訴訟を起こした。

訴えたのは㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）、コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）、㈱スクウェア（本社東京、武市智行社長）、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（本社東京、徳中暉久社長）、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）の五社。

原告らが加入している㈳コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA、上月景正会長）、㈳コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS、辻本憲三理事長）、㈳日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会（パソ協、竹原司会長）は九七年九月以来、家庭用ゲームソフトの中古品を無断で販売するのは映画の著作物の頒布権を侵害する行為であり、違法だとの見解を発表。キャンペーンを開始してきた。その上でACCSが、デジタル著作物の権利保護団体として、取りまとめ役となって今回の訴訟準備など進めた。

またACCSは、近く大阪での訴訟提起も準備しており、これにセガ社も参加するとのこと。

ACCSではこれまでコンピュータソフトウェアなどデジタル著作物の無断コピー販売など違法行為に対する法的手続きを進めてきており、今回の中古ゲームソフト問題についても「頒布権」を正面に掲げ、司法の場で権利を確立すべく臨んでいる。

TVゲームソフトが映画の著作物として判例で確立している以上、著作権法で定める頒布権が保護されるのは当然であり、許諾なしに中古ソフトを売買するのは違法なので頒布の差し止め、損害賠償を命じるよう、この訴訟は求めている。なお訴訟に関わるゲームソフトのパッケージには「中古品販売禁止」がすべて表示されている。

「頒布権」について米国では「ファーストセールドクトリン」、ドイツでは「権利消尽理論」により、「二次的頒布」（適法に著作物の複製物の所有権を取得した者がさらに頒布すること）には及ばないとしていることをACCSも認めている。

しかし、これらの理論はゲームソフトを考慮したものではなく、また世界知的所有権機関（WIPO）の著作権条約でも「頒布権」の及ぶ範囲は各国の立法に任されており、確立できると見ている。しかしながら、TVゲームソフトが視聴覚効果を持つ映画の著作物として認められるとは言え、プレイヤーが参加しインタラクティブに進行するゲームソフトと、そうではなく見て聴く映画、ビデオなどの相異点などもあり、一直線にゲームソフトの頒布権が二次的販売まで認められるかどうかは微妙と言える。

なお中古ゲームソフト業者によるTVゲームソフトウェア流通協会（ARTS）は、メーカー側が主張する頒布権を認めないとの立場を貫いており、正面から対立している。

業務用TVゲーム機やゲーム基板の中古市場もあり、家庭用でメーカーが主張している「頒布権」は、同様に業務用分野でも主張される可能性があるが、両分野に関わるメーカーを含め現時点では業務用の「頒布権」には触れていない。

マリンブルーの5階建ビル内に

VRテーマパーク

「ディズニークエスト」がオープン

米国フロリダ州オーランドのディズニーワールド内に、アクアブルーの五階建てのビルとしてまとめられた最初の「ディズニークエスト」が、六月十九日正式オープンした。内部にあるアトラクションは、これまでのディズニー・テーマパークのノウハウを結集して開発され、すべて客が参加してプレイできるインタラクティブ性を持っているのが大きな特徴。

AMゲームを含めたAMビジネスの国際レベルを一挙に引き上げることになる「ディズニークエスト」の二号店は、九九年夏シカゴにも開設され、さらに世界中に三十ヵ所ほど開設される予定（**「海外ニュース」に詳報**）。

コナミがすでに出荷ずみの

「システム573」概要

「バスアングラー2」からCD-ROM供給

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）はこのほど、CD-ROM交換方式の新システム基板「システム573」の概要とともに、CD-ROMのみでの新ゲーム供給を七月下旬開始することを明らかにした。

「システム573」はマザーボードとCD-ROMドライブ、セキュリティーカセットなどで構成しパッケージ化されている。

メインCPUは32ビット（R3000相当のRISC型CPU）で、動作周波数33・8メガヘルツの処理能力がある。また16メガバイトのフラッシュROMを搭載しており、頻繁に使用するデータをフラッシュROMに格納することにより、CD-ROM読み取り時間を短縮する。画像表示は三百二十×二百四十ドット（15キロヘルツTVモニター対応）。ADPCM音源を搭載し、サウンドは高音質。バッテリーによるバックアップでリアルタイムクロック機能があり、過去のインカムデータなどの記録も可能。JAMMAのJSおよびJVS規格に対応した汎用システム基板となっている。

このほか将来的にマスクROMカードやフラッシュROMカードでのソフト供給もできるようPCMCIAタイプⅡカード用スロットを二個搭載するとともに、各種の特殊I／O制御にも対応可能な拡張基板用スロットも備えている。

CD-ROMの最大容量は640メガバイトで、基板パッケージの側面に挿入口がある。セキュリティーカセットはCD-ROMとセットでキット販売され、そのゲームのみのコピー防止機能を果たすもので、パッケージ前面に差し込む。

同システム基板はすでに第一弾「ダークホースレジェンド」（三月二十三日）、二弾「バスアングラー」（三月二十七日）、三弾「実況パワフルプロ野球EX」（四月二十七日）と三作が発売されているが、いずれも基板とのセット販売のみだった。第四弾「バスアングラー2」から初めてCD-ROMキットのみでの販売も行なうことになった。同ゲームのCD-ROMキットOP価格は九万八千円（コントローラーは別売で六万円）で七月下旬発売予定。

なおシステム基板のパッケージは大きさが幅三百十一×奥行三百十×高さ九十一ミリ、重さ約四・五キログラムで、OP価格九万円となっている。

同社では、「オペレーターのために、新ソフトを低価格で供給できる投資利益が短期で可能となるシステムとして開発した。また交換が簡単なCD-ROM方式を採用した。今後年間数タイトルを供給していく。今年度は新たに三タイトルを発売する予定で現在開発中」としている。

コナミの新システム基板「システム573」セットの外観

SNK、3月期決算

KOF97最高に

主力の業務用が安定

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪府吹田市、高堂良彦社長）は六月十五日、前期決算（単独のみ）を明らかにした。ただ九七年三月期が決算期変更のため六ヵ月決算だったため、前年との比較はできない。SNKは株式未公開会社なので、決算を発表する義務はなく、また連結決算も作成していない。

九八年三月期の売上高は三百六十二億六千万円、経常利益は四十五億七千四百万円、当期利益は九億七千万円だった。

部門別売上高は、業務用機器が百九十八億八千百万円、家庭用ソフトが四十六億三千九百万円、オペレーション収入が百十四億二千四百万円、その他（ロイヤリティ）が三億千六百万円。売上高構成比は、業務用五四・八%、家庭用一二・八%、オペレーション収入三一・五%、その他〇・九%。

輸出は九十九億千八百万円で、全体の二七・四%。部門別輸出は明らかでないが、ほとんどが業務用と見られている。

業務用は16ビット「ネオジオ」用ソフト、「ハイパーネオジオ64」シリーズ、「ネオプリント」など。うち「ネオジオ」ソフトの「キング・オブ・ファイターズ97」は九七年七月の出荷以来、国内約五万個、海外約十万個の計約十五万個を販売、ネオジオソフトとしてこれまでの最高を記録した。

家庭用は家庭用「ネオジオ」用ソフトと、32ビット機SSおよびPS用ソフト。オペレーション部門では、既存の「ネオジオワールドつくば」、「ネオジオランド江坂」一－三号店、「ネオジオボウル」金沢八景店に加え、「ネオジオボウル」千葉浜野店、福井店、熊本店を開設した。

子会社は一〇〇%所有のSNK・オブ・アメリカ社、SNK・USテクノロジー社、SNKヨーロッパ社、SNKアジア社などあるが、九七年七月に一〇〇%所有のSNK・USホールディングス社を設立。また同四月に八〇%所有でゲームソフト開発の㈱サクノス（本社東京都港区）、八月にオペレーター会社で五一%所有の㈱エム・エス・エー（本社東京都千代田区）、九月にオペレーター会社で八〇%所有のネオジオワールド・ド・ブラジル社をそれぞれ設立している。

主な子会社であるSNK・オブ・アメリカ社、SNKヨーロッパ社、SNKアジア社の三社の売上高は七十九億四千六百万円、当期損失は七億七千二百万円だったとしている。

SNKの業績の推移
（単位:十億円）
売上高
経常利益
50 / 30 / 10
6 / 4 / 2
94/9　96/9　97/3（6ヵ月）　98/3

シグマ、3月期決算

ロケ収入は微減

ゲーミング機輸出好調

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）はこのほど前期決算の概要を明らかにした。それによると九八年三月期の売上高は前年比一・一%増の二百三十七億二千万円、経常利益は八・四%減の十億二千万円、当期利益は六四%増の五億六千万円となった。経常利益は主にコストアップで減少、当期利益は「税金の関係で」増加したとのこと。同社も株式未公開会社。

部門別売上高は、オペレーション収入が〇・九%減の百八十八億二百万円、機器販売が九・八%増の四十九億千八百万円。

ゲーム場は五店開設、一店閉鎖し七十四店になった。新設の「GFアクアライン」と「GF海老名」が特に好調だったが、全体に収入が伸び悩んだ。

機器販売では「クリスタルビンゴ」のほか「クール104」など十機種と、SC向けメダルゲーム機五種を発売。海外カジノ向け輸出も本格化しており、特に南アフリカで販売許可を得たのが大きく貢献した。輸出は販売の二〇%弱。

今期は「メダル・ルネッサンス・プロジェクト」をさらに推進、実験店も予定している。新規オープンも数店予定。販売はSC向けメダルゲーム機を中心に進め、輸出もさらに増やすとのこと。

アトラス、3月期連結

さらに減収減益

目立つ米国ADEでの在庫

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）は六月九日、前期連結決算を発表した。子会社のムーシステムサービスのほか、新たに米国アトラス・ドリーム・エンターテインメント（ADE）社、英国フォトスター社が子会社として、また米国イメージウェアソフトウェア社が持分法適用関連会社として加わった。

九八年三月期の連結売上高は前年比一・五%減の三百五十九億四千六百万円、経常利益は四八・九%減の四十四億六千二百万円、最終利益は四九・八%減の二十一億千二百万円となった。

事業別売上高は、業務用が八・三%減の二百七十三億五千八百万円、家庭用が四〇・一%増の五十六億二千九百万円、オペレーション収入が一二・一%増の二十九億五千九百万円。

海外売上高は連結売上高の一〇%未満のため記載されていない。

単独決算の売上高三百七十九億七千五百万円に比べ、連結売上高が二十億二千九百万円も少ないのは、アトラスがADE社に販売した二千五百台の「プリント倶楽部」の大部分が、ADE社で在庫となっているため（親会社の売り上げが子会社の仕入れと相殺された）。

ADE社は在庫分を今期販売していく予定としている。

九九年三月期の連結売上高は二百六十億円、経常利益は十三億円、最終利益は六億五千万円と、大幅な減収減益を予想している。

テクモ、3月期連結

大幅な増収増益

業務用後退、家庭用伸ばす

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は六月十六日、前期連結決算を発表した。連結子会社は米国テクモ社とテクモエイトの二社で増減はない。

九八年三月期の連結売上高は前年比二八・〇%増の百三十一億五百万円、経常利益は一二〇・六%増の十五億九千二百万円、最終利益は三七・七%増の八億六千三百万円となった。

事業別売上高は、業務用が三六・一%減の三十四億千五百万円、家庭用が二四三・〇%増の五十九億百万円、オペレーション収入が一九・二%増の三十七億八千九百万円。

海外売上高は四〇・一%増の十二億五千五百万円で、全体の九・六%を占める。地域別では北米七・〇%、その他二・六%となっている。海外では家庭用（PSソフト）が伸ばした。

たな卸資産廃棄損一億二千八百万円を含めた二億七千六百万円を特別損失に計上した。

九九年三月期の業績予想では、売上高百二億八千万円、経常利益十一億三千万円、最終利益五億千万円と減収減益を見込んでいる。

特許・実用新案 出願公告・公開

（5月16日～31日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

五月十八日＝「占い方法及び装置」、㈱ナムコ（東京）、27517745、4-1977799。「メダル遊技機」、ユニバーサル販売㈱（東京）、2753179、4-180912。

五月二十日＝「スロットマシン」、㈱エース電研（東京）、27533569、2-333222。

五月二十五日＝「遊技機」、㈱ソフィア（群馬）、2756643、6-104274。同、2757988、62-2073332。「ドライブゲーム装置」、㈱トミー（東京）、2757291、2-218450。「疑似体験装置」、カヤバ工業㈱（東京）、2758034、1-188637。

五月二十八日＝「回胴式遊技機」、野口三次（大阪）、2758143、7-162922。「業務用ビデオゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、2758345、5-166497。「ボールゲーム装置」、同、2758360、6-87972。「ポーカーゲーム遊戯装置」、㈱シグマ（東京）、2758950、1-335959。「スロットマシン」、㈱エース電研（東京）、2759145、5-134801。「疑似立体映像装置及び同装置を用いたゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2759173、1-2822550。「コインゲーム機」、古賀三春（東京）、2759901、6-137810。

登録実用新案

五月二十二日＝「ゲームマシン娯楽装置」、シンサン科技股份有限公司（台湾）、3048628。「スロットマシン」、㈱オーゼキ（大阪）、3048654。「携帯型電子ゲーム機器」、池本新一（大阪）、3048668。

五月二十九日＝「電子式金魚すくいゲーム機」、北日本通信工業㈱（福島）、3048891。

特許出願公開

五月十九日＝「遊戯機」、コナミ㈱（兵庫）、10-127859(請)。「ビデオゲーム装置及びゲームプログラムが格納されたコンピュータ可読記録媒体」、同、10-127860(請)。「スロットマシン」、ユニバーサル販売㈱（東京）、10-127861(請)。「テレビ映像式、パチンコとスロット遊技機」、大野巧雄（福岡）、10-127862。「景品取得ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、10-127939(請)。「クレーンゲーム装置」、同、10-127940(請)。「ゲーム機の配当払い出し制御装置」、㈱タイトー（東京）、10-127941。「ゲーム機のエラー内容表示装置」、同、10-127942。「ゲーム機のゲーム結果表示装置」、同、10-127943。「ゲーム機用操作装置」、松下電器産業㈱（大阪）、10-127944。「コンピュータゲーム機用コントロールパッド」、ミツミ電機㈱（東京）、10-127945。「操作レバー装置」、コナミ㈱（兵庫）、10-127946(請)。「馬」、古録省一（神奈川）、10-127947。「遊戯機用搭乗装置、遊戯機用搭乗装置の可動部材の位置決め方法」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、10-127949。

五月二十六日＝「符号選択装置」、コナミ㈱（兵庫）、10-137388(請)。「飛行シミュレーションゲーム装置」、同、10-137444(請)。「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、10-137389。「画像表示装置」、松下電器産業㈱（大阪）、10-137390。「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、10-137438。「ゲーム装置、画像音響処理装置および記録媒体」、同、10-137445。「ロボット装置」、ソニー㈱（東京）、10-137439。「テレビゲーム機」、日本電気㈱（東京）、10-137443(請)。「コンピュータゲーム機のコントローラのボタンカバー」、田中勅大（大阪）、㈱アスキー（東京）、10-137446。「ある種のゲーム装置で、記述の異なるソフトウエアを実行するためのソフトウエアエミュレータ及び入出力装置」、ホリ電機㈱（神奈川）、10-137447。「回転遊戯装置」、㈱バンジージャパン（愛知）、10-137448。

JAMMA通常総会

業界は方向性を見失う

中山会長が見解、新理事に熊谷俊範氏ら

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、中山隼雄会長、正会員七十一社）は五月二十一日、箱根プリンスホテルで第十回通常総会を開き、任期満了に伴う役員改選で中山会長を再選した。代理十、委任三十四を含む六十九社が出席した。

中山会長が挨拶、「十六兆円の総合経済政策を政府は実施するが、本当に景気回復するかどうかはっきりしない。根幹の金融システムも不安定だし、国民が貯蓄好きという点だけでなんとか持ちこたえている。こういう不景気だからこそチャンスがある。映画では『もののけ姫』、『タイタニック』と大ヒットした。おかげで景品の上限を八百円に、プリペイドカードの上限を三千円に上げることができたが、それを生かして顧客満足度を上げる向きが少ない。エンタテインメントはさまざまなものへと多様化しており、AM施設に来てもらうには今まで以上の努力が必要となる。そういう点からすれば、私たちの業界は方向性を見失っていると言える。『プリクラ』で少し見えたがAM自販機も過当競争になってしまった。これだけではバラエティーが少なすぎる。最近の技術には目を見張るものがあるが、三百万ポリゴンへと技術ばかり追いかけても客のほうでついて来ない現実がある。従って先端技術とそれを使いこなす新しいアイデアの結合が不可欠だ。そして今までにない新しい発想を提供しないと、本当の意味での底上げができない。だが今までにない遊び、ゲームと言っても、それが何か分かっていたら心配はない。通信応用はまだ試行錯誤の段階だ。JAMMAとしては今後、AOUと密接に連携してプロジェクトを共同で進めていきたい。正副会長も参加し、委員会活動を活発化させたい。またJAMMAでは若いパワーを結集させるべく、役員の若返りを図っていきたい。シニアの経験と若い人たちの新しいアイデアでやっていきたい。家庭用がいいと言って業務用を忘れるのは困ったことだ。一発当たると大きいが、全員が当たるわけではないので、ビジネスの難しさからすると家庭用も業務用と同じだと思う。インタラクティブ・エンタテインメントの視点で私たちのAMビジネスをしっかりと構築していきたい」と語った。

JAMMA通常総会で。上の写真は挨拶を述べる中山会長（右側壇上）

最初の総会議案は、監事の定数を二人から二人以上三人以内に、うち一人を正会員以外から選任する、に定款の一部を変更するもの。これに伴い理事、監事の氏名、住所、略歴を記載した書面など公益法人に必要な書類を事務所に備えていることを定める規定を定款に盛り込んだ。

公益法人の指導監督基準に沿って通産省が指示した内容での定款の一部改正となっており、警察庁が指導監督しているAOUの定款改正とは異なる。以上の定款一部改正は承認された。

九七年度事業報告案と決算案については配布した資料を高橋和治専務が読みあげ、中山議長が質問、意見を問い、ないので異議なく承認した。九七年中に正会員は三社増え、九社退会して七十一社となっているが、退会についてはその都度理事会で了承されているわけではない。正会員では既報（本紙第544号）の三社のほか、アイレム㈱、㈱アムテックス、日本娯楽機㈱、㈱ナコスが昨年九月に、㈱禅が十月に、㈱サンワイズが今年三月に退会したとされている。賛助会員では米国ボブス・スペースレーサー社、㈱ケー・エム商事が今年三月退会した。なおJAMMAの正味財産は二億五千八百万円と大きくなっている。

九八年度事業計画案と予算案についても同様に進め、異議なく承認した。事業計画では「『風俗営業適正化法』の改正に鑑み、積極的に規制にかかる調査・研究を行い提言する」など盛り込んでいるが、具体的にはどういうことなのか不明。また「世界最大のショーを開催しているIAAPAとの交流を促進する」としているが、AAMAやIAAPAが催す八月のアジアAMエキスポ（シンガポール）との関連など明らかではない。九八年度の単年収支差はゼロと見積っている。

役員改選については、総会開催通知とともに立候補届を行なうよう通知した結果、理事ではコナミの上月景正社長が上月景彦副会長に変更、データイーストの福田哲夫社長が立候補せず、その代わり新たにエイブルの熊谷俊範社長が立候補した。また監事は正会員以外からJAMMA顧問税理士の原田実氏を追加した。以上を諮ったところ異議なく全員選任された。臨時理事会を経て、次のとおりの構成となった。

会長＝中山隼雄氏（セガ社）、副会長＝柿原彬人氏（テクモ）、辻本憲三氏（カプコン）、金沢義秋氏（ジャレコ）、専務＝高橋和治氏。

理事＝川楠俊太郎氏（ユウビス）、木村雅三氏（総商）、高堂良彦氏（SNK）、里見治氏（サミー）、杉浦幸昌氏（バンプレスト）、橘正裕氏（ナムコ）、中村紘一氏（タイトー）、真鍋勝紀氏（シグマ）、矢野徳蔵氏（ホープ）、上月景彦氏（コナミ）、熊谷俊範氏（エイブル）。

監事＝相田進氏（トーゴ）、中村哲氏（関東娯楽工業）、原田実氏。うち原田氏については、定款改正認可後となる。

総会終了後は宴会スタイルの懇親会、翌日は懇親ゴルフコンペがそれぞれ催された。

カプコン、家庭用

BH戦略を発表

PS用振動操作盤に対応

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は六月八日、東京・新宿の住友ビルでPS用ゲームソフト「バイオハザード」（BH）シリーズの戦略について記者説明会を開き、振動装置付きPSコントローラー「デュアルショック」に対応したシリーズ新作二タイトルを八月六日同時発売すると発表した。

新作は「BHディレクターズカット・デュアルショックVer.」（四千八百円）と「BH2・デュアルショックVer.」（六千八百円）。いずれも前作の内容をバージョンアップし、さまざまな局面でコントローラーが振動し恐怖感を増すようにしたもので、CD-ROM二枚組となっている。

同社の辻本春弘CS事業本部長は、「九六年三月に『BH』、九七年九月に同『ディレクターズカット』、九八年一月に『2』を発売。うち国内で『BH』はミリオンセラー、『2』は現在二百三十万枚出荷し着実に伸び続けている。海外ではシリーズ累計で四百三十五万枚に達し、『2』は北米百三十五万枚を含む二百三十万枚を出荷。PS本体の出荷数は三月現在で千百五十一万台、うち『デュアルショック』付きが三百万台、『デュアルショック』単体が百五十万個も出ている。『BH』をこのコントローラーで楽しみたいという要望が多く、その対応バージョンを開発した。国内で『ディレクターズカット』四十万枚、『2』百万枚の販売をめざす。なお海外は十月ごろに二作同時発売する予定」と語った。

カプコン「バイオハザードシリーズ戦略発表会」のようす

桑元秀悟マーケティング事業部長は、「当社アンケート調査で『BH』シリーズは女性ユーザーが増えていることが分かった。ユーザーの平均年齢は男性十八歳、女性二十二歳で、シリーズへの評価は十点満点で八・六点と高い。今後のマーケティングは、PR、ユーザーの声を生かすカスタマーリレーション、TVゲームを悪とする報道に反論するなどのクライシスマネージメントを基本として進めていく」と述べた。

また開発本部の稲船敬二部長と三上真司プロデューサーが、新作のプロモーションおよびゲームの特徴などについて説明した。

岡本吉起開発本部長は「当社は家庭用ソフトについてマルチプラットホーム戦略をとっているが、『BH』二作目以降はPS用以外のハードでは発売していない」と語った。

なおTVゲームとは別に、「BH」プロモーションの新展開として、ウォークスルータイプのアトラクション「BHナイトメア」を、エキスポランドに七月十八日オープンさせることも発表した（別記事参照）。

JAMMA、理事会

ポスター図案決定

AMショー委の未決事項

JAMMAは五月二十一日、箱根での通常総会の直前、第四十七回理事会を開き、総会提出議案など確認した。任期満了で退任する福田哲夫理事が委任したほか、全員が出席した。

事業報告案など総会提出議案が確認された。次にAMショー委員会で未決のポスター案が二点提出され、決定した。主なTVゲーム機メーカーのキャラクターなどを配し、出展社名を並べたもので、カプコンで見本を作成した。

その他の議案で、育英工業高専から寄付依頼の申し出があり、二十万円程度の寄付をすることを決めた。AMショーのチャリティ寄付金を知り、同協会に申し出たもので、ショーと関係あるが一般会計から支出することにした。

ゲーム場でのプリペイドカードシステムについて、警察庁の了承を得て六月から、カード上限を三千円（但し未成年者に対しては千円のまま）とすることになった、との報告があった。

「青少年の非行問題に取り組む全月強調月間」を七月に設定、キャンペーンしたいとする総務庁青少年対策本部からの依頼については、具体的に何をするのか不明な点などであるが、AOUと共同で協力するとの返事を出すことになった。

通産省・産業機械課の秋庭英人総括班長らが出席、政府が進めつつある「総合経済対策」について説明した。十六兆円を投入、景気回復を図るとする内容だが、必らずしも回復するという保証はない、恒久減税がないなどの意見が相次いだ。

ナムコ、謝恩パーティー

映画制作に夢中になる

中村社長が語る、本間浩一郎部長を紹介

㈱ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)は五月十九日、伊豆・伊東の川奈ホテルで第七回「謝恩パーティー」を開催、同社製品を取り扱うディストリビューターら五十二社と、業界紙誌三社に感謝状を贈った。

これは同社が、得意先の日ごろの販売協力に感謝し、一層の信頼関係を築くため、双方の意見交換の場として毎年この時期に催しているもの。当日は招待客四十一名が参加、翌日は懇親ゴルフコンペが開かれた。

竹内哲郎部長の司会で進められ、猿川昭義常務が挨拶、「招待させていただいた皆さんはナムコにとって大切なお客さまです。現在AM業界は大変な時期にあるが、製品を充実させ対応していきたい。六月十六日の東京をスタートに新製品展示会を各地で催し、『ソウルキャリバー』、『テクノドライブ』、『スウィートランドⅢ』の三点をメインに紹介する予定になっている」と述べた。

中村社長は子会社の日活を通じての映画制作について約三十分間、次のような内容の講演をした。

「感激するような機械、稼げる機械を開発するための努力を続け、試作に挑戦している。こうしたゲーム以外に、再建日活で第一作『愛する』を制作、一応合格点を得たと考えている。第二作『キリコの風景』は、遠藤勝利取締役が観光大使を務めている函館を舞台にした映画で、重ねてご協力いただくことになる」

「先日、松竹の専務だった奥山和由氏を迎えて映画制作会社、チームオクヤマを設立したが、こういう協力で一緒に仕事をするというのも人間の縁と思う。厳しい環境の下に日本の映画産業が成果を挙げていくこと、そこに私自身の自己実現のひとつを見つけている。ゲーム制作を含めAMで四十三年間仕事をし、ここで映画制作に夢中になっている。『死ぬほどいい女』など企画、仕事としてさまざまなシーンを見るのもうれしい。ゲームに関係のあるCG技術についても、日本映画で生かせるのは日活しかない。日活を再び上場させキャピタルゲインを実現するよう努めたい」

中村繁一専務と社長室の本間浩一郎部長が紹介された。本間氏は中村社長の甥で、住友銀行を退職、三ヵ月前に入社したばかりである。

感謝状はディストリビューターを代表して朝田産業の朝日知社長と、業界紙誌を代表してアミューズメント通信社の赤木真澄社長に対して、中村社長から手渡された。

この後パーティー会場に移り、「日方でドンピシャ」など新製品も置いた会場での懇親となった。乾杯の音頭でアトラスの原野直也社長は、「ナムコさんのお招きで毎年この時期川奈でのゴルフコンペに参加できることに感謝している。来年も来れるよう努力したい」と述べた。

ナムコ第7回謝恩パーティーにて、左上は中村雅哉社長、右上は猿川昭義常務、右はアトラスの原野直也社長、下は贈呈式での挨拶のもよう

JAPEA、通常総会

法人化には慎重

役員改選でほぼ全員留任

全日本遊園施設協会(JAPEA、本部東京、山田三郎会長、会員四十九社)は六月四日、札幌・定山渓温泉のホテル鹿の湯で臨時総会を開き定款の一部改正を承認、続いて第十八回通常総会を開き役員改選により山田会長を再選した。いずれの総会も委任二十三社を含む四十八社が出席した。

山田会長が挨拶し、「当業界は依然厳しい状況が続いているが、こういう時こそ情報交換を活発に行ない、業界の繁栄につなげていきたい」と述べた。

臨時総会では、通常総会の開催時期について定款での「毎年五月」を「毎年一回、事業年度(三月末日)終了後三ヵ月以内」に変更する定款一部改正が提案され、山田会長が「五月は当業界が忙しい月なので、もう少し幅を持たせたほうがよい」と説明し承認された。

通常総会では平成九年度事業報告案、決算案、十年度事業計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。うち決算の中で、AMショー収入について「当協会配分率が五%(前年度まで一〇%)に下がったため減少した」との説明があり、山田会長は「AMショーがもし赤字になった場合も当協会はこの率で赤字分を負担しなければならないとの認識から、ショー収入の予算は毎年計上していない」と語った。

また同会長は「法人化準備活動費」の支出がないことについて、「法人化すれば監督官庁の当協会への干渉もより強くなるので、当面は業界の状況や当協会の資産状況などを考え合わせながら、もう少しようすを見たほうがよいというのが理事会の意見だ。方向性としては法人化に向けて進めるつもりだが、本格的な行動はまだ開始していない」と説明した。

事業計画については前年度とほぼ同じ内容だが、遊園地での事故が最近多くなっていることから、「遊園施設の安全対策強化と事故を未然防止するための活動の徹底」、「維持・運行管理上の安全に関する主旨の周知徹底」の二項目をとくに重視することになった。

役員改選はその方法について事前に行なった正会員へのアンケート調査の結果、九二%が「理事会に一任」と同答、これを受け理事会では「現行役員態勢でいく」ことを決め、同総会に全役員留任を提案、承認された。なお森政行理事(昭和鉄工㈱)の退会が報告され、理事一名が欠員となるが、補充はしないことも併せて報告、了承された。この後理事会を開き、互選により正副会長も再任となった。

山田会長は、「行政通達などは非会員にも伝えられるため、当協会員のメリットは何かを改めて理事会で考えていきたい」と挨拶した。

JAPEA第18回通常総会(6月4日)のようす

JAPEA、理事会

タスコ退会報告

総会提出の予決算案審議

JAPEAは四月十六日、東京の同協会事務局で第八十七回理事会を開き、総会提出議案のうち予決算案を検討した。

平成九年度決算案は原案どおり了承した。十年度予算案については、原案の予備費三千四百万円を千四百万円に変更し、残り二千万円は次期繰越収支差額に繰り入れるという修正を行ない、総会に提案することになった。

なお事業計画案は八十五回、報告案は八十六回の各理事会で検討を終えている。

タスコ㈱の退会が報告された。

千葉県協、通常総会

中嶋会長を再任

副会長1名、理事2名新任

千葉県アミューズメント施設営業者協会(事務局四街道市、中嶋豊彦会長、会員二十七社)は四月二十日、千葉市内の千葉パレスホテルで平成九年度通常総会を開き、役員改選により中嶋会長を再選した。同総会には委任十社を含む二十五社が出席した。

平成九年度事業報告案、決算案、十年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。うち事業計画については前年度の内容を踏襲するとともに、営業時間延長を求める陳情書を作成し県公安委員会に提出すること、各ロケでの募金箱(福祉施設への寄付金)の設置を前年に引き続き行なうことなどを決めた。

役員改選は任期満了に伴うもので、副会長一名と理事二名が新任となった。新役員態勢は次のとおり。

会長=中嶋豊彦氏(㈱京葉リース)。副会長=大野佳之氏(大野商事㈱)、石川良一氏(㈱ラッキー、新任)。

理事=飯島清勝氏(ワールドリース㈱、新任)、山田茂雄氏(㈱センシン)、北林憲優氏(セガ社、新任)、稲田正一氏(㈲稲田商事)。

監査=山本隆司氏(中央娯楽㈱)。

このほかAOU会費の値上げや関東地区協議会の動きなどについて報告された。

京都府協、通常総会

異動で役員交代

副会長と監事は新たに

京都府アミューズメント施設営業者協会(事務局京都市、蕭明彦会長、会員二十三社)は四月二十日、京都駅前の京都タワーホテルで第十六回通常総会を開き、副会長二名を含む役員四名の交代を承認した。同総会には委任四社を含む十六社が出席した。

平成九年度事業活動報告案、決算案、十年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。うち事業計画は組織の充実、ゲーム料金の適正化と過当競争防止など前年度の内容をほぼ踏襲したものとなっている。

役員交代は辞任(副会長一名)あるいは異動(副会長一名、理事二名)によるもので、欠員補充は行なわず、辞任一名の異動による後任理事三名を承認した上で、副会長と監事を新たに選任した。

新役員態勢は次のとおり。

会長=蕭明彦氏(㈱パピヨン)。副会長=山本久男氏(セガ社)、白沙宏之氏(ビデオシステム㈱)。

理事=佐々木永治氏(タイトー)、名久井俊彦氏(タイコー物産㈱)、相談役・八尾嘉宥氏(㈱オーケーファースト)、事務局担当・吉田勲氏(日本科学遊園㈱)。

監事=原憲正氏(ビデオイン・マツヤ)、山内徹氏(ナムコ)。

このほかAOU会費が値上げになったが、同協会員の年会費は今期はとりあえず据え置くことになった。

議事終了後、来ひんとして府警生活安全部企画課の高瀬基彰課長補佐が府下の八号営業の状況などについて話をした。また府防犯協会の芦田孝男専務が挨拶した。

カプコン、ホラーハウスで
遊園施設に参入
エキスポランドに東映と

㈱カプコンは六月八日、同社家庭用TVゲーム「バイオハザード」をモチーフにしたホラーアトラクション「バイオハザード・ナイトメア」を東映㈱と共同制作し、遊園施設分野に参入すると発表した。同施設はエキスポランド（大阪・吹田）で七月十八日営業を開始する。

これは「バイオハザード」シリーズの戦略説明会で明らかにされたもの。東映・関西支社の足立精宏支社長は、「三年前から毎年違うお化け屋敷を設置しているエキスポランドから話があり、当社は『バイオハザード』を今年の候補に挙げカプコンに提案した」としている。総投資額は公表していないが、両社がほぼ半分ずつ出資し、カプコンがキャラや背景などを担当、子会社のシナリオ制作会社、㈱フラッグシップからもシナリオライターが参加、それをもとに東映が造型物などを制作する。エキスポランドでは歩合制で一年間設置、東映が委託運営し利益をカプコンと折半する。

「バイオハザード・ナイトメア」は、約六百六十平方㍍の敷地に建てられた二階建ての洋館で、ウォークスルータイプのホラーファンハウス。同TVゲームと同じように階段や廊下を歩き、各部屋に戸を開けて入っていくもので、随所にゾンビにふんした人間や造型キャラ、さまざまな仕掛けとともに効果音や照明などにより恐怖感を盛り上げる演出がある。全部で二十二シーンで構成。所要時間は約九分で利用料金八百円。

カプコンでは東映とともに今後、同施設をパッケージ化して全国的に展開することも考えており、近く関東でも一ヵ所設置する予定としている。

「バイオハザード・ナイトメア」イメージ

SCE発表
PS賞の受賞作
「バイオハザード2」など

ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）は五月十九日、累計で五十万枚以上出荷したPS用ゲームソフトを表彰する「プレイステーションアワード98」の受賞タイトルを次のとおり発表、表彰した（発売日順）。

ダブルプラチナ賞（二百万枚以上）＝SCE「グランツーリスモ」、カプコン「バイオハザード2」。

プラチナ賞（百万枚以上二百万枚未満）＝SCE「パラッパラッパー」、スクウェア「ファイナルファンタジー・タクティクス」、同「サガフロンティア」、アスキー「ダービースタリオン」、SCE「みんなのGOLF」、スクウェア「チョコボの不思議なダンジョン」、ナムコ「鉄拳3」、スクウェア「パラサイト・イヴ」。

ゴールド賞（五十万枚以上百万枚未満）＝ナムコ「エースコンバット2」、テクモ「モンスターファーム」、コナミ「実況パワフルプロ野球97開幕版」、スクウェア「フロトミッション・セカンド」、カプコン「バイオハザード・ディレクターズカット」、タイトー「電車でGO！」、SCE「クラッシュ・バンディクー2」、ナムコ「テイルズ・オブ・ディスティニー」、ハドソン「桃太郎電鉄7」、スクウェア「ゼノギアス」。

ゴールド賞特別＝SCE「アークザラッド」。

この「PSアワード」は今年で四回目。東京・品川の新高輪プリンスホテルで受賞式を開いた。

論潮
社外取締役

作曲家の三枝成彰氏がセガ社の社外取締役に就任することになっていたが、本業の作曲活動が多忙でセガ社社外取締役としての重責を果せないとして六月四日に辞退、顧問に就任することになった。

セガ社では映像、音楽などとの結びつきが強まるとの考えで、各界の著名人を社外取締役として招くことを決めただけに、その一人が辞退したことに関し、やむを得ないと了承した――と伝えられている。

セガ社の経営に関わる事情をここで論ずるわけではないが、このニュースを知った業界人のひとりは、「社外取締役は結構だが、風営法で取締役が果さねばならない手続きについても十分考慮されているかどうか」との疑問を示している。なるほど、「八号営業」としてのゲーム場を開業する際の許可申請に、取締役などの役員は「最近五年間の略歴を記載した書面及び住民票の写し（外国人にあっては外国人登録証の写し）」、「禁治産者若しくは準禁治産者又は破産者で復権を得ないものに該当しない旨の市町村の長の証明書」、「精神病者又はアルコール、麻薬、大麻、あへん若しくは覚せい剤の中毒者に該当しない旨の医師の診断書」、そして「誓約書」を提出しなければならないことになっている。

株式会社や有限会社で取締役や監査役だからといっても、必ずしも役員としての職務や権限がない場合もあるが、風営法ではそういう事情は一切認めていない。添付書類としてこれらの書類を含め、すべての書類が揃っていなければ許可申請手続きは一歩も進まないのである。

現行風営法そして先の国会で成立した改正風営法に大きな欠陥があるためこういうことが起こっているのだが、JAMMAもAOUも風営法が抱える大きな欠陥について正面から論じる姿勢にないのは、はなはだ残念と言わねばならない。規制が必要ならその根拠を示すよう求めるのは、暴論でもなんでもない。当然のことなのである。

タイトーが販促で
「電茶でGO！」
6月13日からキャンペーン

タイトーは業務用から家庭用へ移植したPS用「電車でGO！」の販促グッズ、缶入りのお茶「電茶でGO！」、プラスチック製「金のコントローラー」を作り、「電茶でGO！Wキャンペーン」を六月十三日から開始することになった。

PS用「電車でGO！」は九七年十二月十八日に発売、すでに九十万枚を越えているが、百万枚へと盛り上げるためキャンペーンを進めることになった。同ソフトを買うとくじで「電茶でGO！」が、また抽選で「金のコントローラー」が当たる。

「金のコントローラー」と「電茶でGO！」

毎月第2、第4土曜は
「こなみるくの日」

コナミは同社キャラクターグッズ販売店「こなみるく」（新宿店、上尾店、梅田店）でオリジナルグッズを六月十三日から発売開始した。毎月第二、第四土曜日を「こなみるくの日」と設定、その日にオリジナルグッズや新店舗など追加する。

同社はTVゲームから生まれたキャラクターを積極的に利用し、音楽CDなどのほかさまざまな商品として展開、これをクリエイティブプロダクツ（CP）事業と位置づけている。

六月十三日には「ときめきメモリアル」の特製テレホンカードなどを発売した。

養成学校DEA
株主10社に増え
エニックス以外の役員2名

ゲームデザイナー養成学校を開設している㈱デジタルエンタテインメントアカデミー（DEA、本社東京都新宿区、平野雅一郎社長）は六月十日、テクモ、マイクロソフトなど三社がこのほど出資し、計二十社となったことなど発表した。

同社はエニックスの子会社、エニックスアカデミーとして九一年に設立し、エニックスゲームスクールを九二年に開講。九六年にソフトメーカー十社から出資を受け社名と学校名を変更した。さらに九七年に六社から出資を受け、今回の三社を含め株主は十社となった。

このうち業務用メーカーは、アトラス、カプコン、コナミ、セガ社、タイトー、テクモ、ナムコ、バンプレストの八社。ハードウェアメーカーではSCE、任天堂が入っている。

増資に伴い次の二名が新任取締役となった。西垣保男タイトー常務、横山秀幸アトラス常務。エニックスの蟹江元常務と本多圭司部長はDEA取締役留任となる。

人事異動

ステイタス
（5月18日）社長、カプコン専務大島平治▽退任（社長）西中和光

SNK
（6月26日）取締役、東京支店長北野一成▽監査役、家近正直▽同、丸崎邦夫▽退任（監査役）綱隆雄▽同（同）阪井勝

事務所移転

コンパイル＝広島県佐伯郡大野町沖塩屋一の九の十六、☎（0829）54－3881、仁井谷正充社長。

法人申告所得ランキング98

AM業界関連140社

総合順位	社名	都道府県	売上高(百万円)	97年申告所得(百万円)	97年申告所得 決算月	96年申告所得(百万円)	95年申告所得(百万円)	増減率(%)	従業員数	代表者名
28	任天堂㈱	京都	345,494	87,356	3	124,974	92,856	▲ 30.1	1,009	山内 溥
68	㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント	東京	334,846	49,383	3	8,905	——	454.5	490	徳中 暉久
140	㈱オリエンタルランド	千葉	180,965	27,060	3	29,370	18,322	▲ 7.9	2,520	加賀見俊夫
242	ユニバーサル販売㈱	東京	52,414	14,662	3	3,190	652	359.7	700	岡田 和生
264	㈱セガ・エンタープライゼス	東京	359,929	13,462	3	10,030	26,792	34.2	3,872	中山 隼雄
311	㈱ナムコ	東京	101,026	11,665	3	9,505	3,542	22.7	2,232	中村 雅哉
417	㈱アトラス	東京	36,494	8,929	3	869	46	927.5	219	原野 直也
533	㈱第一興商	東京	84,546	7,122	3	8,033	8,379	▲ 11.3	1,458	保志 忠彦
865	㈱カプコン	大阪	34,939	4,391	3	3,198	223	37.3	979	辻本 憲三
889	㈱マタハリー	神奈川	55,443	4,280	3	6,066	5,912	▲ 29.4	240	山中 秀晃
1285	㈱ナナオ	石川	73,600	2,975	3	2,510	——	18.5	572	高嶋 哲
1464	㈱東京ドーム	東京	68,441	2,636	1	2,923	5,984	▲ 9.8	1,155	林 有厚
1653	㈱ハピネット	東京	77,780	2,311	3	1,000	281	131.2	295	河合 洋
1755	グローリー商事㈱	大阪	88,257	2,167	3	2,777	1,823	▲ 22.0	1,597	尾上 佳雄
1773	大新東㈱	東京	35,009	2,144	3	1,993	1,844	7.6	4,331	野口 義和
1966	グローリー工業㈱	兵庫	66,864	1,950	3	5,437	4,922	▲ 64.1	1,819	尾上 寿男
1997	㈱日本コンラックス	東京	19,399	1,927	3	——	——	——	376	赤井 和幸
2407	長島観光開発㈱	三重	26,960	1,622	2	2,271	2,788	▲ 28.6	1,237	大谷僖美治
2521	㈱ラウンドワン	大阪	5,515	1,549	3	1,048	半 255	47.8	133	杉野 公彦
3081	三精輸送機㈱	大阪	26,050	半 1,276	3	変 2,896	3,184	▲ 55.9	256	本多 孟
3115	㈱シグマ	東京	23,451	1,259	3	944	——	33.4	674	真鍋 勝紀
3860	日邦産業㈱	愛知	25,777	1,013	3	1,380	1,243	▲ 26.6	248	岡屋 裕造
4021	㈱エス・エヌ・ケイ	大阪	46,036	半 973	3	2,314	256	▲ 58.0	956	川崎 英吉
4035	岡崎産業㈱	大阪	3,246	970	10	1,062	1,379	▲ 8.6	15	宮田 龍一
4820	㈱ワールドサファリ	大阪	8,327	813	11	675	609	20.5	150	山本 良継
5249	マルカ㈱	東京	14,532	750	9	351	236	113.8	109	加藤 定
5288	加賀電子㈱	東京	58,537	745	3	1,880	775	▲ 60.4	289	塚本 勲
5756	㈱キョクイチ	愛知	11,033	691	3	283	——	144.3	154	島津 幸男
5976	加賀デバイス㈱	東京	11,979	669	3	119	66	459.7	40	塚本 勲
6270	㈱サノヤス・ヒシノ明昌	大阪	52,870	639	3	2,370	2,652	▲ 73.0	803	南雲 龍夫
6305	㈱よみうりランド	東京	19,122	636	3	878	1,476	▲ 27.6	257	関根長三郎
6496	三井グリーンランド㈱	熊本	7,822	618	3	573	684	7.8	100	有吉 新平
7355	㈱セタ	東京	4,088	546	5	591	——	▲ 7.7	59	富士本 淳
7556	㈱アポロ	大阪	7,191	531	9	318	159	67.1	24	段 爲梁
8017	㈱エキスポランド	大阪	8,670	499	3	229	308	117.9	145	山田 三郎
8018	㈱スガイ・エンタテインメント	北海道	7,360	499	3	522	538	▲ 4.4	170	鈴木 保男
8877	日本ブランズウィック㈱	東京	15,105	451	11	1,070	715	▲ 57.8	98	武智 道雄
9005	㈱セガ・ユナイテッド	東京	105,083	445	3	——	変 119	——	36	毛塚 敏郎
9077	高砂電器産業㈱	大阪	6,478	441	6	659	——	▲ 33.1	226	浜野 準一
9159	㈱光新星	大阪	28,703	437	11	2,469	2,806	▲ 82.3	422	当山 隆則
9516	㈱メッセサンオー	東京	5,852	420	5	173	87	142.7	6	志村 昇
9741	ジョイパック・レジャー㈱	東京	27,324	410	3	963	484	▲ 57.4	213	林 光男
10147	プレビ㈱	茨城	6,381	394	3	599	389	▲ 34.1	219	梶 格康
10898	ヒューマン㈱	東京	5,816	367	3	——	——	——	231	鈴木長四郎
11355	㈱ワイドレジャー	福岡	4,326	352	2	331	242	6.6	200	菊池 康男
12124	藤和那須リゾート㈱	栃木	7,216	330	12	743	708	▲ 55.6	90	黒木 芳彦
12405	㈱新声社	東京	4,124	322	3	543	433	▲ 40.7	55	加藤 博
12414	マスセット㈱	東京	4,407	322	1	426	446	▲ 24.4	90	鈴木 利生
12423	㈱コナミコンピュータエンタテイメント東京	東京		322	3	変 102	——	216.5	200	北上 一三
12813	旭精工㈱	東京	4,942	312	8	520	——	▲ 40.0	142	安部 寛
13710	伊藤忠産機㈱	東京	19,295	292	3	166	——	75.4	100	吉原 正
13892	中央アルプス観光㈱	長野	2,749	288	12	372	179	▲ 22.6	136	野々上 烝
14137	㈲北陸ロータリー	富山	948	283	4	311	202	▲ 9.0	52	松岡 一之
14259	ユーズ㈱	東京	1,950	280	2	222	155	26.4	79	加藤 勇
14407	㈱トーワジャパン	東京	12,269	278	3	264	175	5.0	85	正岡 力
14610	㈱トーセ	京都	1,877	274	8	254	369	7.7	72	斎藤 茂
15618	㈱ユウビス	大阪	14,163	変 256	3	84	82	203.4	145	川楠俊太郎
15645	㈱ユージン	東京	6,090	255	3	67	80	280.2	30	田中 延茂
16873	㈱セントラルレジャーシステム	神奈川	1,224	237	4	262	261	▲ 9.7	20	金子 孝運
17985	㈱セガ・ロジスティクスサービス	東京	7,459	221	3	変 115	——	92.1	136	田子 林七
18024	㈱エイブル・コーポレーション	東京	8,649	変 221	8	291	348	▲ 24.2	32	熊谷 俊範
18279	㈱アルノ	秋田	2,246	218	8	178	311	22.7	60	下村 英春
18572	㈱鳥羽水族館	三重	4,306	215	5	543	926	▲ 60.5	175	中村 幸昭
18944	㈱特機リース	岐阜	732	210	9	113	125	86.7	10	真鍋佐千江
19155	㈱一富士興業	広島	31,580	208	6	302	230	▲ 31.1	250	長舗毅一郎
19697	㈱アルプス	兵庫	1,229	202	8	187	44	7.8	25	水野 則男
20789	㈱タイカン	兵庫	15,722	190	3	594	669	▲ 67.9	412	別宮 浩
21817	㈱コンパイル	広島		181	3	——	211	——	420	仁井谷正充
22159	㈱友栄	東京	3,149	178	3	146	119	22.0	137	内田 博
22833	㈱エスケイジャパン	大阪	3,369	172	3	——	——	——	66	久保 敏志

総合順位	社名	都道府県	売上高(百万円)	97年申告所得(百万円)	97年申告所得 決算月	96年申告所得(百万円)	95年申告所得(百万円)	増減率(%)	従業員数	代表者名
23084	㈱カプトロン	大阪	1,505	170	3	——	——	——	79	枚田 隆一
23962	㈱バンプレスト	千葉	25,616	半 164	3	819	3,445	▲ 80.0	180	杉浦 幸昌
24591	㈱東亜セイコー	京都	1,708	159	8	232	232	▲ 31.5	76	斉藤 豊
24800	㈱ケイアンドユウ	大阪	5,231	158	3	131	40	20.6	34	林 謙二
24887	㈱彩京	京都	700	157	9	50	67	212.9	22	竹村 幸弥
24996	㈱岡本製作所	大阪	1,450	156	3	150	96	4.0	40	岡本 典之
25236	㈱共和レジャーシステム	長野	3,720	155	9	——	——	——	39	宮本 和彦
26630	泉陽興業㈱	大阪	8,632	146	4	192	——	▲ 23.6	295	山田 三郎
26927	㈱アリカ	東京	730	145	3	——	——	——	32	西谷 亮
29194	㈱サッポロユウキ	北海道	1,500	132	7	88	——	50.3	14	徳岡 勝
29360	グローリー機器㈱	兵庫	10,671	132	3	2,467	1,416	▲ 94.7	479	石田 學人
29511	パワー・リンク㈱	東京	9,499	131	9	72	——	82.0	10	西川富士男
30044	メディア商事㈱	大阪	3,963	128	9	42	43	203.5	16	柏 信行
30756	㈱百又	大阪	3,361	125	1	102	82	23.1	80	妹尾 克己
30775	ビデオシステム㈱	京都	3,133	125	7	92	93	35.8	65	古川 晃司
31666	エイトレジャー物産㈱	北海道	4,322	121	3	141	100	▲ 14.1	254	富田 紀一
32604	タスコ㈱	東京	7,336	117	6	110	108	6.6	200	上原 義和
33593	㈱総商	愛知	3,697	114	6	41	——	177.8	40	木村 雅三
33638	㈱アミューズ	東京	2,233	113	2	180	——	▲ 37.1	26	飯島 充実
34436	㈱ヤマグチ	北海道	34,000	111	7	216	378	▲ 48.7	150	広瀬 清
34501	タイコー物産㈱	滋賀	886	110	3	103	——	7.2	40	名久井俊彦
37054	㈱アリサカ	宮崎	2,059	102	3	48	55	112.4	45	有坂 順三
37446	㈱コアランド	東京	846	101	2	78	98	29.5	22	杉田 安雄
37790	㈱アスモ	大阪	2,500	100	3	——	——	——	100	上田 芳弘
37791	㈱エフジィエル	愛知	1,166	100	6	92	119	8.7	35	松本 昭夫
38286	大萩工業㈱	東京	3,339	98	3	120	——	▲ 18.3	9	滝川 澄夫
38372	㈱ヒューマックス	東京	4,511	98	3	152	618	▲ 35.4	25	林 瑞祥
38477	㈱山崎屋	石川	3,101	98	2	119	83	▲ 17.4	200	山崎 健造
38507	㈱セガ・ミュージック・ネットワークス	東京	11,101	98	3	——	——	——	30	藤中 茂生
38850	㈲アミパラ	岡山	2,012	97	4	90	46	8.1	42	筒井 雅久
41593	㈱ウェップシステム	東京	5,008	90	9	126	124	▲ 28.6	107	玉手 良光
42182	㈲サン・カンパニー	神奈川	1,074	89	8	86	61	2.6	9	浦上 和三
43427	㈱ヒルゼン高原センター	岡山	2,100	86	6	94	101	▲ 8.6	95	石賀 久
46328	シリコンテクノロジー㈱	東京		80	3	——	——	——	——	四方堂久登
47406	㈱ビスコ	東京	5,031	78	6	——	——	——	66	秋山 哲雄
48473	㈱ダイワ貿易	北海道	7,511	76	10	——	——	——	58	田中 亀雄
48979	㈱マツイ・ゲーミング・マシン	東京	2,321	75	7	95	215	▲ 20.7	52	松井 隆
49938	㈱メルシーサービス	大阪	2,000	74	2	54	——	35.4	30	阪本 忠士
50507	㈱スクラッチ	大阪	6,836	73	10	58	101	24.7	41	森田 友久
52202	東洋テクトロン㈱	宮城	2,123	70	3	71	67	▲ 1.2	65	安藤 克彦
53619	㈱コインゲーム	東京	1,561	68	9	121	110	▲ 43.5	20	松永 光司
56334	日本ユニカ㈱	新潟		65	12	——	——	——	——	篠岡 信雄
56467	大仙産商㈱	大阪	9,145	64	5	78	72	▲ 17.6	20	欅田 弘一
57287	㈱田無ファミリーランド	東京	10,027	63	3	369	513	▲ 82.9	84	下田 忠雄
60246	㈱千代田勧業建設	東京	911	60	3	74	88	▲ 19.3	30	岩切 健仁
60830	㈲セイブ開発	東京	850	59	8	——	——	——	——	浜田 均
61979	㈱フジユーエン	東京	630	58	11	——	——	——	28	古館 達三
64056	光商事㈱	大阪		56	9	90	59	▲ 38.0	——	宮島美代子
64970	㈱セガ・リース	東京	3,652	55	3	——	——	——	——	竹下 直慶
65799	㈱タオ・エンタープライズ	千葉	1,002	54	12	41	83	32.2	10	大和久雅史
66300	㈱ジーエム商事	東京	4,973	53	4	47	——	14.4	24	小倉 忠弘
68641	㈱テンレジャーサービス	福島	550	51	7	変 71	——	▲ 28.1	17	天沼 勝
68716	㈱さくら	大阪	431	51	9	134	207	▲ 61.7	1	櫨元伊四郎
68816	㈱トーゴサービス	神奈川		51	7	71	——	▲ 27.5	——	内野 勝博
69544	㈱ジェイ・アール・イー	大阪	895	51	6	71	——	▲ 28.7	26	能美 政彦
70363	泉陽機工㈱	大阪	2,240	50	4	94	44	▲ 47.1	45	山田 三郎
71009	㈱ピーナッツ・クラブ	大阪	5,700	49	8	180	142	▲ 72.6	63	吉名 基能
71567	サンアミューズメント㈱	愛知	523	49	3	48	——	2.2	35	杉山登美子
72508	㈱ラッキー	千葉	1,568	48	8	——	115	——	25	石川 良一
72776	㈱野々部時計店	愛知	1,050	48	6	54	——	▲ 11.1	4	野々部真佐恵
73205	㈲宝鈴レジャー	埼玉	755	48	6	——	45	——	16	松本 優
75998	蒲郡サンアミューズメント㈱	愛知	600	46	6	——	——	——	10	長田 隆次
76833	㈱コナミコンピュータエンタテイメント大阪	大阪		45	3	変 78	——	▲ 42.3	140	樹下 國昭
76966	㈱プロバックス	広島	2,205	45	9	113	106	▲ 60.2	56	平本 将人
77019	㈱ティー・エム・シージャパン	東京	1,118	45	1	——	——	——	8	山崎 康之
81611	長野興産㈱	静岡	3,343	42	7	87	76	▲ 51.8	50	長野 一郎
82204	ユニバーサルテクノス㈱	東京		42	3	——	65	——	110	岡田 和生
83349	㈱ママトップ	静岡	1,495	41	8	146	70	▲ 72.0	75	安本 彰雄
83845	システムサービス㈱	東京	4,941	41	9	98	105	▲ 58.2	37	佐藤 隼夫
84160	㈲ニシカワレジャー	愛知	1,114	41	1	——	80	——	20	西川 宏木

この表は「法人申告所得ランキング98」約八万五千四百社のうち、AM業界関連分をピックアップしたもの。「週刊東洋経済」臨時増刊号（六月十七日付）をもとにしたが、いくつか留意点がある。「法人申告所得」は九七年中の法人申告所得額（修正申告があった場合は修正後の申告所得額）が四千万円を超えるものを集計、多い順に並べたもの。四千万円以上の場合は税務署に公示されるので、それを㈱帝国データバンクが全国の調査網を通じて集約した。集計時点により総合順位は変化していくことになる。

九七年中の所得額は九七年中に到来した決算期末（年二回ある場合は後のほう）の所得額を基準にしている。最も遅い十二月期を含めたのがこの時期発表される「申告所得ランキング」となる。

本紙収録に際しては、AM事業が高い売上比率を占めるものはもちろん含め、そうでなくともAM事業で知名度が高いものを含めた。なお家庭用ゲームソフト、カラオケ関連については、主なものを収録するにとどめたが、オペレーターについてはできる限り収録した。

表の見方のうち、申告所得額で「変」とあるのは変則決算で、その多くは決算期変更によるもの。その場合、十二ヵ月分に換算して計上してある。ただし、六ヵ月の変則決算の場合は年換算せず、「半」を付け半年間の数値を掲げている。年二回で片方のみの場合も「半」となる。

表のうち「会社名」は申告時の登記上の商号。「都道府県」は、申告した実質本社のある都道府県名。「代表者名」は、税務申告時に届けた代表者名で、必らずしも社長とは限らないが、ほとんどが社長。「従業員数」は、原則として最近期末の数字で、参考値。「売上高」は九七年申告所得のもとになった売上高を参考値として掲げたもの。この欄で空白となっているのは、売上高が判明しなかったことを示している。

本紙ではできる限り多くのAM業界関連分を収録したつもりであるが、収録もれは十分ありうる。また今回の集計以後の修正申告で変更もありうるので、このリストは絶対的なものではない。あくまでも業界関連分の変化を見る目安にしかすぎない。

メダルゲーム場運営基準

尊重されるべき 73年12月決定基準とその比較

原　　版	JAA・リライト版	NAO版
（1973年12月）	（1978年３月）	（1982年７月）
本運営基準でいうメダルゲーム場とは、独立した営業区画で、メダルを使用して遊戯を行い、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。	**本運営基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して遊戯を行い、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営に当っては、関係官庁等の指導を尊重すると共に、少なくとも次に挙げる各項目を厳守しなければならない**	**本基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して技術介入性のない遊戯を行い、その結果が同種メダルで還元されるようなメダルゲーム機械（子ども用の単純なゲーム機械を除く）を設置する営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営は、関係官庁の指導を尊重するとともに、次に掲げる各項目を遵守して行うこととする。**
1　賭博行為の禁止 ⓐ　直接、間接を問わず、取得メダルの財物への交換は一切しない。 ⓑ　前項の規則を、ゲーム場内の最も見易い場所に、掲示する。 **2　宣伝文及び店名の規則** ⓐ　賭博行為であるかのような誤解の生ずる恐れのある宣伝文言は、使用しない。店名についても、同様に配慮する。 **3　取得メダルの預かりの規制** ⓐ　取得メダルに対して、「預かり証」は発行しない。 ⓑ　前項のシステムをゲーム場内に掲示する。 **4　店内照度規準** ⓐ　店内照度は、床面で10ルックス以下にならないよう配慮する。 **5　営業時間** ⓐ　営業時間は、できるかぎり休日の前日を除き、日の出時より午後12時までとする。 **6　18歳未満の者の入場制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者は、ゲーム場内に、客として立入らせてはならない（ゲームをさせてはならない）。 ⓑ　午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入りを、一切禁止する。 ⓒ　前二項の規則を、ゲーム場内に掲示する。 **7　偽貨対策** ⓐ　偽貨として使用されることを避けるため、ゲーム場で使用するメダルの直径を、30㎜以上とする。30㎜以上とすることが困難な場合には、強磁性体の材質を使用することとする。 ⓑ　前項の完全実施の期限は昭和49年12月31日までとする。 **8　使用後のゲーム機の再販規制** ⓐ　使用後のゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が、古物商の営業許可を得ているものであることとする。 **9　最低営業規模** ⓐ　一つのゲーム場に設置するゲーム機の最低規模を、20台とする。 **10　関係官庁の指導の尊重** ⓐ　営業上の諸問題につき、関係官庁より指導のあったときは、その方向に添うよう、最善の努力をする。 **11　開業届出書類の提出** ⓐ　新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。	**1　賭博行為の禁止** ⓐ　取得メダルの財物への交換など賭博行為と看做される行為は一切しない。 ⓑ　宣伝文言、店名についても賭博行為を連想するようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止しなければならない。 **2　取得メダルの預かりの規制** 取得メダルに対して「預かり証」は発行してはならない。 **3　18歳未満の者の入場制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、ゲーム場内に客として立入らせてはならず、またゲームをさせてはならない。 ⓑ　午後11時以降は18歳未満の者のゲーム場内への立入りを一切禁止する。 **4　偽貨対策としての使用メダルの基準** ゲーム場で使用するメダルは、直径30㎜以上とするか、また強磁性体の材質を使用しなければならない。 **5　店内照度の基準** 店内照度は、床面で10ルックス以下にならないように配慮すること。 **6　営業時間の基準** 営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時までとする。 **7　ゲーム機の再販規制** ゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が古物商の営業許可を得ていなければならない。 **8　営業規模の基準** 一つのゲーム場に設置するゲーム機等の最低規模を20台とすること。 **9　開業届出書類の提出** 新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。 **10　規制項目の掲示** 上記、1のⓐ、2、3のⓐⓑに関しては、ゲーム場で客が最も見やすいところへ掲示しておくこと。	**1　賭博行為の禁止** ⓐ　取得メダルの財物への交換など賭博行為とみなされる行為は一切しない。 ⓑ　宣伝文言、店名についても賭博行為を連想させるようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止するようにする。 **2　取得メダルの預かりの規制** 取得メダルに対して「預り証」を発行しない。 **3　18歳未満の者の制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、メダルゲーム機械で遊戯させないようにする。 ⓑ　午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入を禁止する。 **4　メダルゲーム機械の併設** 一般のコインゲーム場にメダルゲーム機械を併設するときは、できるだけ区画を分けて設置する。 **5　使用メダルの規格** 偽貨対策のため、ゲーム場で使用するメダルは、直径30㎜以上とするか、または強磁性体の材質を使用する。 **6　店内照明** 店内照度は、床面10ルックス以下にならないように配慮する。 **7　営業時間** 営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時程度とする。 **8　ゲーム機械の再販** ゲーム機械の再販の際は、取引のどちらか一方が必ず古物商の営業許可を得ていることを要する。 **9　管理責任者** 一つのゲーム場に設置するゲーム機械等の最低規模を20台程度とし、そこに管理責任者を常置する。 **10　届出** 新たにメダルゲーム場を開設するときは、別紙様式により所轄警察署に届出をする。 **11　掲示** 上記1のⓐ、2、3のⓐⓑおよび9に関しては、場内の客が見やすい所にその掲示をする。

偶然の勝負の結果、投入したメダルなどが失なわれたり、何倍にもなり戻ってくるという賭けごと（ギャンブル）機能を持つ自動機械には、スロットマシンなど払い出し機能を備えつけるものから、近年ではクレジット表示にとどまり自動払い出し機能を持たないものまで幅があるが、刑法で規定する賭博に使用される例が後を絶たない。一方、賭博などの問題点を極力解消した上で、これらギャンブル機を設置、運営する「メダルゲーム場」は出現してからすでに二十五年以上経った。

メダルゲーム場が全国的に急増した一九七三年十二月、当時の全日本遊園協会（JAA）の健全娯楽推進委員会（中西昭雄委員長）とメダルゲーム協議会（中村雅哉代表幹事）は、警察庁・防犯課の指導のもとに「メダルゲーム場運営基準」を作成、制定した。この「基準」はメダルゲーム場を正しく運営するための、画期的なガイドラインとなった。

警察庁は全国の警察本部に通達し、メダルゲーム場の正しい運営に理解を示していた。しかし、この「基準」はそれほど守られず、警察庁は業界側にしばしば警告していた。このため全日本遊園協会のオペレーター部会は違法営業撲滅など訴えていたが、子ども用メダルゲーム機とアーケード／メダルゲーム場併設基準の両方が否定された段階で初心に帰り、七八年春に「リライト版」を作成、従来の「基準」より、わずかながら厳しく守っていく方向を打ち出した。

その後全日本遊園協会は八〇年末に解散、日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）が「基準」を引き継いだ。NAOは八二年七月に「基準」を改訂、子ども用メダルゲーム機、併設を容認する方針を示した。この「NAO版」は、当初の「基準」の精神から大幅に後退する内容となっている。

その後、ゲーム場は遊技機賭博、少年非行の温床になるおそれがあるとみなされ、八四年八月、風俗営業として新たに規制対象となった（施行は八五年二月）。新風営法では警察許可の対象として、営業者に対し厳しい規制を課しており、営業所の場所、営業時間についても定めているほか、「メダル等の預り書」発行も法律で禁止している。しかし、十八歳未満の者がメダルゲーム機で遊ぶことについては何ら定めていない。

「メダルゲーム場運営基準」は、この業界が初めて作った自主規制としても大きな意義があるが、未成年がメダルゲーム機で遊ばないよう配慮するという考えなど、今なお尊重すべき内容がある。オペレーター団体はこれらについて検討してよい、と思われている。

The Future Is Now
SNK
魂(スピリッツ)を取りもどせ。
SAMURAI SPIRITS 2
アスラ斬魔伝
この夏新登場
© SNK 1998 HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
HYPER NEOGEO64

NEO GEO
THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS
TM ©SNK 1998
夢のオールスター・バトル!『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』、この夏開催!!
© SNK 1998 NEOGEOはSNKの商標です。

NEOコミュニケーションシリーズ
NEO コミュニケーション シリーズ
フレーム情報 今月も魅力タップリの最新フレームをご紹介
NEO プリント SPECIAL
ひんやり、さわやか夏のフレームはじめました。
サマーコレクションは
夏の風物詩が満載です!!
Summer COLLECTION
ネオプリントスペシャルサマーコレクション
© SNK 1998
NEO プリント Multi
気分は南国!極彩色のフレームで
今年の夏もファイヤー!!
ネオプリ トロピカル
4連写 モード搭載
ネオプリントトロピカル
© SNK 1998
株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(339)3311(大代表)
東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台販売 〒983-0043 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
札幌販売 〒007-0848 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
特機事業部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
大阪販売部 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
名古屋販売 〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
高松販売 〒760-0066 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.087(823)3371 FAX.087(823)0920
広島販売 〒731-0138 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
SNK CORPORATION 1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN. TEL.(81)6-339-5577 FAX.(81)6-338-717

新しい定番ぞくぞく・ネオプライズシリーズ
NEO プライズ シリーズ
左右のおじゃまバーをかいくぐり、
ゴールできれば、ルーレットチャンス!
GOAL
一度に2度楽しめる
新感覚プライズマシン!!
ゲーム攻略の楽しみと、狙った景品を
獲得する楽しみがドッキング!
●難易度自動調整機能
●独自のペイアウトコントロール機能付き
くるりんバー
ネオミニくるりんバー
高額景品を使っても、利益率を落とさずにインカムUP!
「ネオミニくるりんバー」は3ランクの価格の異なる景品が使用でき、しかもランク毎に払い出し率を設定できます。
この機能により、自然な形でのペイアウト・コントロールができ、効率の良い運営が可能なのです。
■「ネオミニくるりんバー」稼働例
	景品単価	ルーレット的中率	払出数
Aランク	800円	10%	1
Bランク	500円	20%	2
Cランク	100円	100%	28
数値は払い出し率10%で、当社ロケテストによるものです。
インカム:31,400円/1日 払出金額:4,600円
プレイ数:314回 原価率:14.6%(上記景品単価ベース)
払出数:31回
●サイズ:全幅488×全高784×奥行き518(台座無しの場合/単位は全てmmです。)
●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力:90W
●総重量:43kg(台座無しの場合)
※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

バーチャルテーマパークの「ディズニークエスト」
ディズニーワールド内に6月19日オープン

米国ウォルトディズニー社（カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長兼CEO）が世界的な展開を図ろうとしている〝バーチャルテーマパーク〟「ディズニークエスト」の一号店が、ディズニーワールド内のダウンタウン・ディズニーの西側にこのほどオープンした。五月二十八日からプレビューが始まり、六月十九日正式オープンした。

「ディズニークエスト」は、どの年齢層も楽しめる新しい遊びを実現するため、インタラクティブ技術をディズニーのマジックと組み合わせたものだ、と説明される。九七年八月に発表された計画にもかかわらず、これを単なるゲーム場（アーケード）と受け取る人がいるが、決してそうではない。ディズニーのテーマパークを開発してきたディズニー・イマジニアリング社が、開発を進めてきた〝バーチャル・テーマパーク〟というのが最も近いイメージなのだ。

一号店は五階建て、約九千平方メートルのフロアを持ち、入園客はエレベーターに乗った時から「アラジンと魔法のランプ」の世界に巻き込まれる。この「ベンチャーポート」をスタート地点とし、四つのゾーンをそれぞれ楽しむことになる。

つまりバーチャル・アドベンチャーの「エクスプロア（探険）ゾーン」、ゲームプレイの腕前を競う「スコアゾーン」、自己表現を実現するスタジオ「クリエイトゾーン」、古典的なゲーム、乗物機を体験できるカーニバル「リプレイゾーン」の四種類である。

「エクスプロアゾーン」内では、飢えた恐竜などのいる「バーチャル・ジャングルクルーズ」などがあり、「クリエイトゾーン」では、三六〇度回転する「サイバースペース・マウンテン」などがあるというふうに、教育的で楽しいアトラクションで構成されている。

四つのゾーン以外に、インターネットに基づくアトラクションのある飲食コーナー「ワイアード・ワンダーランド・カフェ」と、サンドイッチやサラダなどを提供する「フードクエスト」がある。

この〝バーチャル・テーマパーク〟開発にはディズニーイマジニアリング社のほか、映像関係でヒューズ／JVCテクノロジー社、CGおよびワークステーションでシリコングラフィックス社、サーバー／プロバイダーとしてタンデムコンピューター社がそれぞれ担当した。料金はカードシステムで、これはアメリカンエキスプレス（アメックス）と提携。前払い制で七ドルで二十ユニット（使用できる単位）、十五ドルで五十ユニットなどとなっている。

「ディズニークエスト」の運営を担当するのは、九六年設立の子会社、ディズニー・リージョナル・エンタテインメント社（DRE、アート・レビット社長）。客の滞在時間は二－三時間と見込んでいる。一ヵ所三千－五千万ドル投資していくもようだ。

「ディズニークエスト」はディズニーワールド内の一号店に続き、九九年夏にはシカゴで二号店（約八千四百平方メートル）を開設する予定。そして数年以内に、日本など世界三十ヵ所にも開設されると言われている。

セガ・ゲームワークス社
販売部門を分離
セガ本社との連携が密に

米国セガ・ゲームワークス社（本社カリフォルニア州ユニバーサルシティ、スキップ・ポール会長兼CEO）には「ゲームワークス」ブランドのロケーション展開を担当するゲーム・オペレーション部門と、南北アメリカ市場でセガ社業務用AM機を独占販売するゲーム・セールス部門があるが、このほど後者はセガ社が買い戻したもようである。これに伴いセガ本社との連絡を密にして、カリフォルニア州レッドウッドシティに本拠を置く販売スタッフの動きが活発になりそうだ。

セガ・ゲームワークス社は、セガ社とドリームワークスSKG、MCA社（後にユニバーサルスタジオズ社と改称）の合弁会社として九六年三月に発足。オペレーション部門では九七年三月、シアトルに一号店を開設した後、五月にラスベガス、七月にカリフォルニア州オンタリオ、十月にテキサス州グレープバインとロケーションを増やしている。

セールス部門ではアラン・ストーン社長らが当たっているものの、セガ本社およびセガUSA社との関連が必ずしも明らかでなかった。

大画面と実車の
CGカーレース
サハラ「スピードワールド」

米国ラスベガスのサハラホテル&カジノで九七年十月、実物そっくりのインディカーに乗り込みコースを走破するというアトラクション「スピードワールド」が開設され関心を集めている。全部でインディカーは二十四台設置されており、リンクして競い合うこともできる。

これはイルージョン社（カリフォルニア州ウエストレイク・ビレッジ、ボブ・ジェイコブ社長）が開発、納品したレーシングカー・シミュレーター。同社はイルージョンエンジニアリング社とニュー・ワールド社が合併して出来た会社で、もともと前者は米軍のシミュレーションシステムSIMNETの開発者によって設立され、後者はショースキャン社設立者のひとりであるピーター・ビール氏によって設立された。

サハラホテル&カジノは昨年十月までに約一億ドル投資して全面的なリニューアルを実施した。千五百万ドルかかったアトラクション導入もそれに含まれている。これらにより他のカジノホテルに対抗、人気を取り戻す考えだ。

「スピードワールド」内のひとつひとつのインディカーは、ラスベガスモーター・スピードウェイのコース上を四分の三の大きさのレーシングカーで走破する、というのを仮想的に実現する。レーシングカーは六軸のモーションベースでさまざまな方向に傾き、横幅が六メートル（視角百三十度）のスクリーンに三台のプロジェクターでCG映像を投影する。一台につき六台のパソコンが使用される。

サハラホテル&カジノ内の「スピードワールド」が占める面積は約三千七百平方メートル。巨大なスクリーンを持つインディカーが並んでいるようすには驚かされる。レース自体はとてもリアルで、カーレースゲーム機としては現在最高のレベルにあるとされている。係員に利用料を支払ってレースを楽しむ。

サハラホテル＆カジノで「スピードワールド」のひとつ

児童虐待防止で
今年もポスター
AAMAが10回目を制作

米国AM機メーカー／ディストリビューター協会、AAMAは児童虐待防止国民会議（NCPCA）が毎年四月に繰り広げる「児童虐待防止月間」に合わせポスターを制作、配布した。AAMAによるポスターは八九年以来これで十回目となる。

今年のポスターでは、シアトルマリーナーズ・オールスター・バスケットボールチャンプのケン・グリフィー・ジュニアとその家族が登場。ミッドウェー社のCGドライブゲーム機「オフロード・チャレンジ」でプレイする写真をメインに、「ホームチームが私の生活の原動力だ」とのメッセージを載せている。ホームチームは自分の属するチームのほか、自分の家族を意味していると考えられる。

NCPCAに合わせたAAMAのポスター

International Trade Show

Show	Date
Salex'98 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 23-25
China Amusement Expo'98 (Beijing, China)	Jul. 27-30
EXIME'98 (Mexico City, Mexico)	Aug. 5-6
TAMA-GTI Expo'98 (Taipei, Taiwan)	Aug. 14-17
Asian Amusement Expo (Singapore)	Aug. 26-28
AMOA Expo'98 (Nashville, U.S.A.)	Sep. 17-19
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 17-20
World Gaming Congress & Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
Amusement Park China'98 (Shanghai, China)	Sep. 23-25
LIW'98 (Birmingham, UK)	Oct. 6-8
Preview'99 (London, UK)	Oct. 7-8
Cairo Fun & Amusement Expo (Cairo, Egypt)	Oct. 7-11
Tokyo Game Show Autumn (Chiba, Japan)	Oct. 9-11
Fun Expo'98 (Orlando, U.S.A.)	Oct. 15-17
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Oct. 15-17
ENADA'98 (Rome, Italy)	Oct. 15-18
IAAPA'98 (Dallas, U.S.A.)	Nov. 18-21
IMA'98 (Frankfurt, Germany)	Nov. 18-21
Asia Amusement Machine Show (Shanghai, China)	Dec. 4-6
Forainexpo'98 (Paris, France)	Dec. 8-10

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス
6月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	8.53
2	ブリッツ（ミッドウェー）	8.32
3	トータルバイス（コナミ）	8.20
4	ゴールデンティー'98（ITC）	7.86
5	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.78
6	エリア51（アタリゲームズ）	7.34
7	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	7.32
8	トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ（ITC）	7.29
9	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.29
10	トーナメント・ソリテヤー（ダイナモ）	7.20
11	ロック&ローデッド〔ガンハード〕（データイースト）	7.00
12	クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ）	6.82
13	バーチャコップ　2（セガ社）	6.76
14	ダイハードアーケード〔ダイナマイト刑事〕（セガ社）	6.43
15	リーサルエンフォーサーズ　II（コナミ）	6.40

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	ハーレーダビッドソン（セガ社）	9.15
2	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	9.00
3	トップスケーター（セガ社）	8.74
4	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	8.64
5	カリフォルニアスピード（アタリゲームズ）	8.60
6	SFラッシュ・ザ・ロック（アタリゲームズ）	8.47
7	ハイパードライビング（ミッドウェー）	8.40
7	アルペンサーファー（ナムコ）	8.40
9	アルペンレーサー　2（ナムコ）	8.00
10	オフロード・チャレンジ（ミッドウェー）	7.88
11	トーキョーウォーズ（ナムコ）	7.86
12	ホームランヒッター／ピッチャーズデュエル（ICE）	7.83
13	サンフランシスコラッシュ（アタリゲームズ）	7.81
14	デイトナUSA（セガ社）	7.74
15	クルージンUSA（ミッドウェー）	7.66

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	テッケン〔鉄拳〕3（ナムコ）	8.15
2	マーヴルvsカプコン（カプコン）	7.90
3	ゴールデンティー'97（ITC）	7.70
4	ストライカーズ1945　パートII（彩京／ワールドワイドビデオ）	7.58
5	サーフプラネット（アタリゲームズ）	7.50
6	バスタ・ムーブ・アゲイン〔パズルボブル2〕（タイトー）	7.40
7	ポリストレーナー（P&Pマーケティング）	7.20
8	メタルスラッグ　2（SNKネオジオ）	7.07
9	デッド・オア・アライブ（テクモ／ファブテック）	7.00
10	ゴールデンティー3Dゴルフ（ITC）	6.95
11	スーパーパズルファイター　2（カプコン）	6.89
12	ストリートファイター3・セカンドインパクト（カプコン）	6.84
13	ライデン〔雷電〕DX（セイブ／ファブテック）	6.79
14	マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター（カプコン）	6.70
15	バイパー・フェイズワン（セイブ／ファブテック）	6.67
16	ライデン〔雷電〕ファイターズ（セイブ／ファブテック）	6.53
17	ワールドクラスボウリング（ITC）	6.44
18	リアルバウトフェイタルフューリー〔餓狼伝説〕2（SNKネオジオ）	6.44
19	リアルバウトフェイタルフューリー〔餓狼伝説〕スペシャル（SNKネオジオ）	6.42
20	エアガイツ（ナムコ）	6.41

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	8.18
2	アタック・フロム・マーズ（ミッドウェー）	7.59
3	スケアドスティフ（ミッドウェー）	7.55
4	シアター・オブ・マジック（ミッドウェー）	7.30
5	ノーグッド・ゴーファーズ（ウィリアムズ）	7.29
6	アダムスファミリー（ミッドウェー）	7.18
7	アラビアンナイト（ウィリアムズ）	7.17

 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

「タイトーX2000」ベスト20

5月分

	前月	タイトル	アーチスト
1	1	Time goes by	Every Little Thing
2	3	長い間	Kiroro
3	2	My graduation	SPEED
4	－	誘惑	GLAY
5	5	愛のしるし	Puffy
6	4	夜空ノムコウ	SMAP
7	－	Love again	globe
8	－	SOUL LOVE	GLAY
9	6	HOWEVER	GLAY
10	－	STORM	LUNA SEA
11	－	DIVE TO BLUE	L'Arc～en～Ciel
12	7	White Love	SPEED
13	10	ずっと2人で…	GLAY
14	－	タイミング～Timing～	BLACK BISCUITS
15	－	ジェットコースター・ロマンス	KinKi Kids
16	－	Wing	知念 里奈
17	9	winter fall	L'Arc～en～Ciel
18	8	散歩道	JUDY AND MARY
19	13	CAN YOU CELEBRATE？	安室 奈美恵
20	－	Heart	福山 雅治

上半期（1月－6月15日）

	タイトル	アーチスト
1	White Love	SPEED
2	HOWEVER	GLAY
3	Time goes by	Every Little Thing
4	My graduation	SPEED
5	夜空ノムコウ	SMAP
6	WHITE BREATH	T.M.Revolution
7	CAN YOU CELEBRATE？	安室 奈美恵
8	長い間	Kiroro
9	promise	広瀬 香美
10	硝子の少年	KinKi Kids
11	愛されるより　愛したい	KinKi Kids
12	ひだまりの詩	Le Couple
13	Shapes Of Love	Every Little Thing
14	散歩道	JUDY AND MARY
15	ずっと2人で…	GLAY
16	Love is…	河村 隆一
17	1／3の純情な感情	SIAM SHADE
18	幸せな結末	大滝 詠一
19	winter fall	L'Arc～en～Ciel
20	MOTHER	Puffy

TVゲーム音楽CD
SNKとコナミ
セガ社、ナムコ、タイトーなど

業務用TVゲーム音楽を収録したCDの六月（一部五月）発売分の主なものは次のとおり。

「ファイティングバイパーズ2・ザ・サウンドアルバム」＝セガ社CG格闘ゲームのオリジナル曲に、リミックス版と未使用曲を加え二十五曲を収録。マーベラスエンタテイメントから税込価格（以下同じ）二千三百十円で五月二十日発売。

「オフビートレーサー！オリジナルサウンドトラックス」＝SNKのCGドライブゲーム音楽と同ゲーム開発者のプレイによるSEエディットバージョンなど収録。ポニーキャニオンのサイトロンレーベルで六月三日発売。価格千八百九十円。

「ストリートファイターEX2・オリジナルサウンドトラックス」＝アリカ開発CG格闘ゲームの全楽曲のほか、PS版「EX」のサウンドも収録。サイトロンレーベルから価格千八百九十円で六月十七日発売となった。

「ダートダッシュ・アーケードサウンドトラック」＝ナムコのCGドライブゲームのオリジナル曲を収録。ワンダースピリッツから価格二千五百四十八円で六月十七日発売。

「プチカラット」＝タイトーのTVパズルゲームのサウンドを収録したもので、音源はPS版ソフトから採っており、声優が歌うイメージソング二曲のフルコーラスバージョンも入っている。タイトーの音楽バンド、ZUNTATAが演奏。ZUNTATAレコードから価格二千五百五十円で六月二十五日発売となった。

「ビートマニア2nd・MIX・コンプリート」＝コナミのDJゲームのサウンドをすべて収録しボーナストラックも追加。DJの振り付けを掲載したブックレット付きで、同ゲームの攻略にも役立つ。コナミ／キングレコードから、価格二千二百四十三円で六月二十六日発売となった。

話題のマシン

新感覚CGゲーム「テクノドライブ」

運転能力を評価

ナムコ、「スウィートランド 3」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、CG自動車運転技術測定ゲーム機「テクノドライブ」が七月上旬発売となる。またプライズマシン「スウィートランド3」が六月下旬発売となった。

「テクノドライブ」は自動車を使ってミニゲームに挑戦していくもの。ハンドルだけを操作する「手技」、アクセルとブレーキを使う「足技」、ハンドル、アクセル、ブレーキの三つとも操作する「実技」の三種類のジャンルを順にプレイ。各ジャンルに五種類のミニゲーム（計十五種類）があり、一ジャンル一種類を選び三種類のゲームに挑戦する。

ミニゲームはボールを転がして運んだり、急ブレーキで前方の壁に当たる寸前に停止させるもの、三択クイズの答えの表示に突っ込んで正解するもの、逆スクロール画面でのバック走行などがあり、運転に必要な技術のほか反射神経や状況判断力、動体視力なども試される。軽快なテクノサウンドが流れる。

終了後、総合評価や技術レベルなどを記した「運転技術革命指導書」をプリントアウトする。価格九十万円。

「スウィートランド3」はバージョンアップ版で、機構面などに改良を加えるとともにアイキャッチ効果も高めたもの。

中央部の透明ドームが十センチ高くなり、内部に景品を積み上げるなど人目を引く景品レイアウトができるようになった。また景品を破損しないようショベルの材質を樹脂製（従来金属製）に変更。同機を載せる高さ二十センチの専用スタンドもオプションで用意している。本体価格七十五万円。

テクノドライブ

スウィートランド 3

コナミの"チャンプ"第4弾

6人通信プレイ

「ハイパービシバシチャンプ」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVバラエティーゲーム機「ハイパービシバシチャンプ」が七月下旬発売となる。

これはボタンを叩くだけの操作によるアップライト型"チャンプシリーズ"第四弾となるもの。同機は三人用で、通信機能により二台接続し六人まで同時プレイができるのが特徴。同社ではこれを"パーティーゲーム機"としている。赤、青、緑の三つのボタンを使う。

ボタンを押す早さとタイミングを競う二十七種類のミニゲームで構成。ランダムに選ばれた五種類のゲームによる"タイムアタックモード"もあり、上位をランキング表示。ミニゲームの内容はハンバーガーやポテトなどを指定数だけ並べるもの、花嫁が客にパイを投げ飛距離を競うもの、表示電話番号の数字を選び電話をかけるもの、橋を次々と架けて延長し対岸に渡るもの、またサッカーのシュート、振り付け通りダンスするものなどがある。画面は二十九インチ。価格六十五万八千円。

ハイパービシバシチャンプ

玩具をプライズゲーム化

板傾け玉落とす

NMK／タカラAM「ジャラ」

㈱タカラアミューズメント（本社東京、佐藤博久社長）から、㈱エヌエムケイ（本社東京、琴寄幸雄社長）製プライズゲーム機「ジャラ」が五月下旬発売となった。

これは㈱タカラの企画により往年の同名玩具をモチーフに開発されたもので、ボールをプレートの穴に落としていくゲーム。

ボックス内に四枚のプレートが上下四層に並んでおり、各プレートには穴が開いている。ボックスの上部から一番上のプレート上にボールが次々と落下。プレイヤーはレバーでプレートを傾けながら（四枚同時に傾斜）ボールを穴へ落とし、下のプレートへと運んでいく。穴に入るごとに得点が加算され、タイマー内に一定得点（八段階設定可能）以上で景品（百—百五十ミリカプセル）が払い出される。景品陳列ボックス付き。OP価格五十九万八千円。

ジャラ

話題のマシン

ビスコのネオジオソフト

忍者キャラ追加

「ブレイカーズ・リベンジ」

㈱ビスコ（本社京都、秋山哲雄社長）から、「ネオジオ」ソフト「ブレイカーズ・リベンジ」が七月三日発売となる。

これは「ブレイカーズ」の続編としてバージョンアップした対戦格闘ゲームで、操作性を向上させ技や動作がより分かりやすくなった。八方向レバーと二つのボタン（パンチ、キック）を操作する。

キャラはパワーアップした前作キャラに、新キャラの忍者"才蔵"を加えた九人から選択。また選択できないボスキャラ"白虎"もいる。各キャラはレバーとボタンの組合わせにより数種類の必殺技と超必殺技を駆使し、キャラによっては剣などの武器も使用する。舞台は武術大会で、段位認定モードも追加された。ゲームはライフとタイマー制を併用。カセットOP価格八万八千円。

ブレイカーズ・リベンジ

「ウルフ」第1弾「サイキックフォース2012」

超能力の幅広げ

タイトー、AM自販機「シールでちょ！」も

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、新CG基板「タイトーウルフ」第一弾の空中対戦アクションゲーム「サイキックフォース2012」が六月二十四日、またAM自販機「シールでちょ！」が六月中旬それぞれ発売となった。

「サイキックフォース2012」は前作のグレードアップ版で、ゲームシステム全体が改良された。八方向レバーと三つのボタンを操作。ライフとサイコ（超能力使用）ゲージの増減を連動させ、ライフが減った分だけサイコゲージが増えるシステムになり、自分でライフを減らし超能力技の威力を増す"ハイパーチャージ"を追加。また弧を描いてダッシュし相手の側面へ回り込む"スライドダッシュ"、ダウン後の起き上がりと同時に攻撃力もあるバリアを発生する"PSYインパルス"、相手バリアを砕く"バリアブレイク"ほか数々のフィーチャーがある。基板販売のみでOP価格二十九万八千円。

「シールでちょ！」は「写してちょ！」のシールバージョン。ミニ六穴手帳用リーフがシール台紙になっており、A5用紙に四分割シール付きリーフを二枚プリント。四回撮影のコミックモード（七十六フレーム）と一回撮影のステーショナリーモード（四十九フレーム）があり、フレームはタイマー機能で自動的に毎月新作に変わる。OP価格九十八万九千円。

サイキックフォース2012

シールでちょ！

セガ社「デイトナUSA2」

「ツイン」タイプ

「DX」との組合わせも可能

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、「デイトナUSA2」の「ツイン」タイプが七月上旬発売となる。

これは二十九インチTVモニター二個搭載の2Pタイプ。ゲーム内容などは「DX」（前号本欄参照）と同じで、両タイプを組合わせた通信プレイも可能。衝突時のハンドルキックバック、ドリフト感など実車のハンドリングを再現する機構、プレイヤーが体に合わせてシートを十三センチまでスライドできるアジャスターを搭載。なお基板などはシートの下部に収納されメンテナンスが容易。標準価格は「DX」と同じで二百四十七万五千円。

デイトナUSA 2（ツイン）

バンプレストのプライズ機

"ポケモン"狙う

「たまのりピカチュウ」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）から、プライズゲーム機「たまのりピカチュウ」が七月上旬発売となる。

これは"ポケットモンスター"のキャラを使用したもので、キャビネット上部に大きな"ピカチュウ"が設置され、盤面の三つの窓にそれぞれモンスターキャラを配置しアイキャッチ効果がある。窓にいる三種類のモンスターがランダムに光り、光ったモンスターに対応した手前のボタンを押すと、盤面下部から"モンスターボール"が上部へと跳ね上がり、最上部で命中すると一点。タイマー内に二十点獲得すれば景品（四十ミリカプセル）が払い出される。上部に景品陳列窓もある。OP価格四十九万八千円。

たまのりピカチュウ

総目録 No.104

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶ＴＶゲーム機❷アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❸ＡＭ自販機、❹占い機、❺乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部前回からの繰り越し）

ゲットバス・ブラスト
「モデル３」使用同名バス釣りゲーム機の基板タイプで新機能追加。「ブラストシティ」対応基板と操作盤のセット標準価格72万５千円。【セガ社】No.563

子育てクイズ・マイエンジェル　3
クイズに答えて子どもを育てていくＴＶゲームの３作目。新たにペット収集の要素が加わり、イベントも充実。基板ＯＰ価格17万８千円。【ナムコ】No.563

スターグラディエイター　2
ＣＧ格闘ゲーム。動きがより滑らかになりスピードアップ。キャラは22人に倍増。特殊空間での奇想天外な技も。基板ＯＰ価格21万８千円。【カプコン】No.563

タイムクライシス　2（ＤＸ）
同社同名機の大画面型ＤＸタイプ。ボートや列車など移動物上での銃撃戦もある。２人で敵を挟み撃ちにする協力プレイも。価格235万円。【ナムコ】No.564

タイムクライシス　2
「システム23」使用２人用ＣＧガンゲーム機。２人で同じ敵を別々の画面で異なる視点から攻撃するのが特徴。29インチ型価格165万円。【ナムコ】No.564

ファイティングバイパーズ　2
「モデル３ステップ２」のＣＧ格闘ゲーム。動きや演出が派手になり、新技も追加。同社ミディ型キャビネット用基板キット標準価格70万円。【セガ社】No.564

テクモワールドカップ98
ＣＧサッカーゲーム。チームは16ヵ国。画面視点４種。１人用は７戦トーナメント、２人用は対戦。「ＳＴ－Ｖ」用カセットＯＰ価格12万円。【テクモ】No.564

バスアングラー
ＣＧバス釣りゲーム。リールの振動、巻き取りの軽重がある。モード３種類。専用リールと操作盤付き基板キットＯＰ価格24万８千円。【コナミ】No.563

ぽっぷんぽっぷ
「Ｆ３システム」第20弾のＴＶパズルゲーム。風船を飛ばして雲の下にくっつけ同色を並べて消していく。カセットＯＰ価格９万８千円。【タイトー】No.563

エスプレイド
縦スクロールのＴＶシューティングゲームで「怒首領蜂」の続編。ショットは多彩で４段階変化。基板ＯＰ価格16万８千円。【アトラス／日本システム】No.565

ガーディアンフォース
戦車によるＴＶシューティングゲーム。砲塔を回転させ攻撃。多方向スクロール。「ＳＴ－Ｖ」用カセットでＯＰ価格12万円。【サクセス／タイトー】No.565

実況パワフルプロ野球ＥＸ
ＣＧプロ野球ゲーム。ＰＳソフトをもとに業務用化。業務用だけの“ホームラン競争”モードがある。実況音声も。基板ＯＰ価格17万８千円。【コナミ】No.565

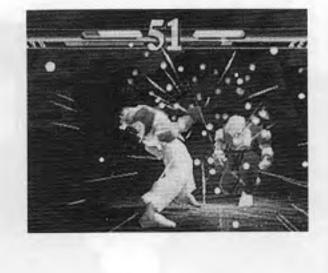
ダイナマイト刑事　2
「モデル２」使用格闘アクションゲーム。キャラが３人に増え違う技も設定。豪華客船内で３コース巡る。ＲＯＭキット標準価格23万５千円。【セガ社】No.565

オフビートレーサー
「ハイパーネオジオ64」第３弾のＣＧオフロードラリーゲーム。ジャンプ台やショートカットも。ＯＰ価格158万円、改造用キット34万８千円。【ＳＮＫ】No.565

テラバースト
２人用ＣＧガンゲーム機。銃は備え付けで大型。徒歩のほかジープやヘリに乗り異星人を銃撃。途中でステージ分岐もある。ＯＰ価格168万円。【コナミ】No.564

ザ・ワールドサッカーチャンピオンシップ
ＣＧサッカーゲーム。Ｗ杯出場32ヵ国チーム採用。強豪チームに勝つとパワーアップ。戦略パターンが７種類ある。基板ＯＰ価格24万８千円。【コナミ】No.566

レイディアント・シルバーガン
ＣＧシューティングゲーム。敵破壊率など力量によりパワーアップの度合いが異なる。「ＳＴ－Ｖ」用カセット標準価格15万円。【トレジャー／セガ社】No.566

バーチャストライカー　2 Ver.98
ＣＧサッカーゲーム。Ｗ杯に合わせ内容一新。フォーメーションと戦術の種類増加。「モデル３ステップ２」用ＲＯＭキット標準価格15万円。【セガ社】No.566

ストリートファイターＥＸ２
ＣＧ格闘ゲーム。一つの技をキャンセルし続けて別の攻撃を出すシステムを追加。キャラは14人。基板ＯＰ価格21万８千円。【アリカ／カプコン】No.566

パニックパーク（ＳＤ）
同社同名機の29インチ型ＳＤタイプ。５ステージ制でミニゲームが25種類。１人用は毎月更新される１ステージ挑戦モードも。価格90万円。【ナムコ】No.566

パニックパーク（ＤＸ）
「システム23」使用ＣＧバラエティーゲーム機。２人用では互いにレバーをスライドさせてぶつけ合い、相手の邪魔をする。価格140万円。【ナムコ】No.565

話題のマシン

（第563号～第566号）

ファミリーボウル
ミニボウリングゲーム機。ボールを転がすと途中でＴＶ画面に切り替わり、カーブやボール分裂、鳥のボール運びなどの技も。定価85万円。【ナムコ】No.562

リアルブレイク
ＴＶビリヤードゲーム。炎とともにスピンする玉や通常にはないテーブルなど独特の演出シーン多彩。基板ＯＰ価格15万８千円。【中日本プロジェクト】No.566

ネオジオカップ98
「ネオジオ」のサッカーゲーム。64ヵ国チームから選択。チーム能力を項目（８種）別に強化可能。演出も多彩。カセットＯＰ価格５万８千円。【ＳＮＫ】No.566

ハンマーチャンプ
ＴＶ画面使用のモグラ叩きタイプのゲーム機。備え付けのハンマーでボタン４つをゲーム内容に応じて叩いていく。価格73万円。【ナムコ】No.564

コインドライブ
プライズゲーム機。ベルトコンベア上に専用メダルを転がし前方のゴールへ入れる。景品はカプセル。２人用。ＯＰ価格59万８千円。【タカラＡＭ】No.563

原始人ポコンポ
プライズゲーム機。落下キャラが途中で点灯ランプをタイミングよく石棒で叩くと得点を加算。景品は吊り下げ式で選択。定価76万５千円。【タイトー】No.563

冒険宝島
プライズゲーム機。盤面コース上にボールを転がし、動物がいる歯車の穴に落ちないよう上部の宝箱まで運ぶ。ＯＰ価格44万８千円。【昭和技研工業】No.563

カニさん親子のクレーン
２人用プライズゲーム機。カニを左右へ移動させ爪で菓子類を挟み取って落とし口へ運ぶ。景品はバラ物に対応。タイマー制。ＯＰ価格62万円。【こまや】No.562

パクパクパニック
カーニバルタイプのアーケードゲーム機。キャラの口へボールを投げ入れ得点を重ねる。終了後に実力を３段階評価。定価74万８千円。【トーゴ】No.562

人間改造装置ＲＸ
性格診断機。質問に答えた後、電気ショック（振動）で性格を改造するという遊び付き。結果はプリントアウト。ＯＰ価格79万８千円。【ヒューマン】No.565

13星座占星術セーマトレイス
蛇遣い座を加えた13星座による占い機。10項目をテストと質問で診断。結果のプリント用紙は６穴ミニ手帳リーフに対応。ＯＰ価格98万円。【タイトー】No.564

思い出テレカ
オリジナルテレフォンカード作成機。観光地や遊園地向けで設置場所独自のフレームも受注作成。紙幣識別機搭載。定価168万円。【カプコン】No.563

バン！バン！バン！
カーニバルタイプのプライズゲーム機。スロットマシンがモチーフ。ボールを穴に入れリールを回転または停止させる。定価122万５千円。【トーゴ】No.566

すくっちゃＯＨ！
プライズゲーム機。エアーで舞い上がるピンポン玉をすくい取り穴に入れる。２人同時協力プレイも。ホープのＯＥＭ。標準価格67万５千円。【セガ社】No.564

トップボンバー
プライズゲーム機。重りを落下させ回転テーブル上のボタンを押すと、吊り下げ景品がはずれて落下。標準価格54万８千円。【インタージオ／ＳＮＫ】No.564

総目録索引

ポップンドライブ
定置型乗物機。ハンドル、レバー、ボタン操作のＴＶドライブゲーム付き。液晶画面のキャラのナビゲーションも。３人乗り。価格148万円。【ナムコ】No.565

プリティーゴーランドＤＸ
定置回転式乗物機。従来機のバージョンアップ版で白馬２頭と馬車１台を配し、電飾をあしらったもの。３人乗りでＯＰ価格140万円。【ホープ】No.563

ガレオンミニ
定置型乗物機。海賊船をイメージし大砲の発射音、波の音、船がきしむ音など多彩な効果音が出る。３人乗り。ＯＰ価格120万円。【関東娯楽工業】No.562

JULY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	–	バーチャストライカー 2 バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	7.91
2	1	ストリートファイター EX 2（アリカ／カプコン） Street Fighter EX 2 (Arika/Capcom)	6.88
3	4	鉄拳 3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	6.28
4	2	バーチャストライカー 2（セガ社） Virtua Striker 2 (Sega)	6.25
5	3	ファイティングバイパーズ 2（セガ社） Fighting Vipers 2 (Sega)	6.00
6	–	スーパーワールドスタジアム 98（ナムコ） Super World Stadium 98 (Namco)	5.53
7	5	レイディアント・シルバーガン（トレジャー／セガ社） Radiant Silvergun (Treasure)	5.50
8	7	闘魂烈伝 3（ナムコ） NJ Prowrestling (Namco)	5.47
9	20	ファイナルロマンス 4（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 4* (Video System)	5.45
10	10	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	5.37
11	19	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（SNKネオジオ） The King of Fighters '97 (SNK)	5.15
12	8	エスプレイド（アトラス／日本システム） Esprade (Atlus/Nihon System)	4.94
13	26	子育てクイズマイエンジェル 3（ナムコ） Quiz My Angel 3* (Namco)	4.91
14	11	メタルスラッグ 2（SNKネオジオ） Metal Slug 2 (SNK)	4.87
15	6	リアルバウト餓狼伝説 2（SNKネオジオ） Real Bout Fatal Fury 2 (SNK)	4.85
16	14	マーヴルVSカプコン（カプコン） Marvel vs Capcom (Capcom)	4.82
17	16	ファイナルロマンス R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.75
18	13	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	4.70
19	24	スーパーリアル麻雀 P7（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅦ* (Seta/Visco)	4.65
20	23	ストライカーズ1945 Ⅱ（彩京） Strikers 1945 Ⅱ (Psikyo)	4.62
21	22	リベログランデ（ナムコ） Libero Grande (Namco)	4.61
22	9	スターグラディエイター 2（カプコン） Star Gladiator 2 (Capcom)	4.56
23	12	ストリートファイター Ⅲセカンドインパクト（カプコン） Street Fighter Ⅲ 2nd Impact (Capcom)	4.54
24	30	バスアングラー（コナミ） Bass Angler (Konami)	4.50
25	29	ギャルズパニック S（カネコ） Gals Panic S (Kaneko)	4.42

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ビートマニア 2nd Mix（コナミ） Beatmania 2nd Mix [Hip Hop Mania 2] (Konami)	8.42
2	2	タイムクライシス 2（SD／DX）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX) (Namco)	8.24
3	3	パニックパーク（SD／DX）（ナムコ） Panic Park (SD/DX) (Namco)	6.76
4	4	セガラリー 2（DX）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	6.41
5	8	ゲットバス（セガ社） Get Bass (Sega)	6.35
6	6	電脳戦機バーチャロン OT（2P）（セガ社） Virtual On 2 (2P) (Sega)	6.15
7	10	ダウンヒルバイカーズ（ナムコ） Downhill Bikers (Namco)	6.09
8	7	ファイナルハロン（ナムコ） Final Furlong (Namco)	6.06
9	9	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	6.05
10	5	電車でGO！ 2高速編（タイトー） Go By Train 2 (Taito)	6.03
11	–	トップスケーター（セガ社） Top Skater (Sega)	6.00
12	11	レーシングジャム（2P／DX）（コナミ） Racing Jam (2P/DX) (Konami)	5.89
13	12	ロストワールド（SD／DX）（セガ社） The Lost World (SD/DX) (Sega)	5.50
14	14	ラピッドリバー（ナムコ） Rapid River (Namco)	5.42
15	17	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.19

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	4	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	3.72
2	2	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	3.50
3	1	メディーバルマッドネス（ウィリアムズ／タイトー） Medieval Madness (Williams/Taito)	3.43
4	3	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	3.33
5	5	ツイスター（セガ・ピンボール） Twister (Sega Pinball)	2.50

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	8.75
2	2	プリプリキャンパス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	7.31
3	–	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	7.00
4	3	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	5.71
5	5	プリント倶楽部 2（アトラス／セガ社） Print Club 2 (Atlus/Sega)	5.42

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.318

詩〈3〉

鎌先英太郎

　どうしてこういうことになるのか分らないが、独りで家にいる時トイレに入っているとその時を狙っていたかのようにして電話がかかってきたり、宅配便がきたり、書留の配達がくるのはなぜだろうか。ただ漠然と自分は生れつき運が悪いからだろうとおもっていたのだが、友人にきいてみると誰でもけっこうそういうことは多いのだそうだ。

　ある晴れた五月の朝、家族はみな出てゆき、一人になりゆっくりトイレに入っているところへ、またしても書留の配達がきた。家の辺りの配達夫は二度ベルを押してその後十秒ぐらいの間しか待っていてくれない。以前十一秒ぐらいでトイレから玄関へ出たことがあるが、時既に遅くバイクの排気ガスとバイクの音を残して数十メートル先へ行ってしまっていたことがある。

　慌てて出て行き書留を受けとる。書留と一緒にIさんからの大きな封筒入りの便りがきていた。

　詩稿も入っている。詩を読む時には散文を読むのと違い時間をゆっくりとらなければならない。先に手紙を読んで詩は後のたのしみに残しておく。ゆっくり珈琲でもわかして、これも珈琲と同じく人類の文化的遺産のひとつである煙草をくゆらしながら詩をたのしみたい。

　先達て野田哲也の絵を見て楽しい時間を過したが、野田哲也の絵は本人にいわせると絵日記みたいなもんです。自分が生きてかかわった時間空間を記録すること以外、僕の興味はない。何か新しいものをつくるというより、まず自分の現実があってそこへ感情を入れていくんです。あくせくすることはない。命にかかわりますからね。年に数点ぐらいずつ、のんびりやってますということになる。まことに生活の達人で羨ましい生き方、また羨ましい作品である。

　この人は自作農でほぼ自給自足の人でもある。

　芥川喜好によれば、その作品にはふと遠い記憶を呼びさまされるような〈時間〉が静かに広がっている。

　人の生は日々の些事の繰り返しにすぎない。我々は退屈を恐れ、常に何かにかかわり、何者かであることを装う。

　だが野田哲也はそうした日常を充実感とともに生き、その細部こそ輝きにみち、発見にみちた生の価値そのものであることを証してみせる。一見退屈とみえるものの内実をこそ、彼は問うのだ。今まで無意識の裡に過していた生活の日常のこまごまとしていたものやことが、何と楽しみに充ちたものであるかを教えてくれる。散歩はどのような散歩でも楽しいものであるが、立原道造の詩を読んだ後では更に散歩の楽しさが増え、吉本隆明の詩を見た後の散策は風景の光と影が濃密な関係をおびて風景がある意志をもって迫ってくる。これはこれで一層散歩を意義があるものに変えてくれる。

　荒木経惟はやはり天才であるのかもしれない。荒木経惟の写真ははじめはおぞましい汚ならしいという第一印象、しかし何度もじっと見ることを繰り返していると、荒木のなんでもありの世界こそ素晴しい世界、これこそまさにあの世ならずしてこの世で現し身が感じとることが出来るユートピアであることが理解出来るようになる。荒木の徹底したサービス精神は涙ものである。荒木の写真が拓いてくれたモノを見る目で散歩をすると人生いたるところに青山あり、目につくものすべてがユートピアに変化してゆく至福の時間を過すことになってしまう。楽しみの前ほどいろいろとよしなしごとをおもいうかべて事前にその楽しみの増幅をはかっているのかもしれないが、Iさんの手紙を読むと退職後の生活のほうが退職前よりもずっと多忙なようだ。人生の皮肉である。現役の間は仕事だけでも大変であろうと遠慮していた人たちが、退職を境にして堰が切れたようにいろいろな雑事を依頼してくるようだ。

　詩のほうへようやくたどりつく。

生命

のぞき込んでごらんなさい
ほら
湧き出て来るでしょう
泉のように
微笑が

のぞき込んでごらんなさい
ほら
深いでしょう
大空のように
瞳が

抱き上げてごらんなさい
ほら
軽やかでしょう
羽根のように
赤ちゃんは

でも、手応えがありますね
生命の重さです

ダム湖

夏の日に飛び込んだ
あの深い、緑の流れはない
飛び込んだ岩もない

梅雨時に盛り上がって、流れゆく
洪水の水の冷たさを
私の足は憶い出す

雪の重さで川面に撓む
竹藪の陰を流れる冬の河
竹藪は堤防が固めてしまった

山の間に大河をせき止める
壮大な建設と破壊
今、ダムは三瓶山に対峙する

葬式には行けなかったが
小学校の同級生が
ダムの工事で潰された

ダム湖に沿って、車で走る
広い、静かな湖に
十六軒の家が沈んだ

向岸の芦の辺りに
小学校の分教場の
校門が二つ頭を出している

暮れの師走の寒い夜
行方不明を探していたが
村の娘が入水した

靴の揃えてあったのは
ここら辺りと噂にきいて
車を下りて、湖岸を歩く

湖水は朝日にきらめき
人影は無く、仰ぎ見る
峯々は太古のままの姿なり

Taito Unveils Next CG Board "G-Net"

Taito Corp., Tokyo, announced the new CG board "Taito G-Net". Together with the CG shooting action game "Chaos Heat", it will be shipped in August for the domestic market. The second game will be "Ray Storm 2". The new board is capable of processing 530,000 polygons/sec or 1.5 times as large as the conventional Taito CG system board "FX-1".

The central feature of "Taito G-Net" is the use of a PC card type flash memory called the "G-Net" for accommodating software. As a result, the game software can be supplied in a short time (within 3 days).

On the other hand, because of the short lead-time, there is no need for operators to make orders in advance. This means that Taito will have to develop software that is attractive to operators, otherwise its shipments will decrease.

Koichi Nakamura, president of Taito, says, "Although there is the risk, in the case of unpopular games, of not making enough sales to cover our development costs, we believe that we can contribute to the trade by developing excellent games".

SNK To Ship "NEO·GEO Pocket" in Oct.

SNK Corp., Osaka, announced on May 27 that it has developed the handheld video game "NEO·GEO Pocket". Game software such as "King of Fighters" is supplied in a ROM-cartridge. A black & white version of "NEO·GEO Pocket" will be shipped in mid-October at the price of ¥6,800. The game software will be priced at ¥2,500 ~ ¥5,000. A color version will be shipped within this year at the price of ¥10,000 or below.

It is explained that "NEO·GEO Pocket" has a built-in 16-bit CPU, and is significantly more than Nintendo's 8-bit "Game Boy". It can also transfer data to or from Sega's next generation video "Dreamcast" via a dedicated adapter.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530-0027 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
Email: ampress @ mb.infoweb. ne. jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Nintendo Gets US Market Share Back

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, which is not involved in the coin-op business, posted ¥431,806 million in non-consolidated revenue, up 25.0% over the preceding year, and ¥66,356 million in net income, up 83.0%, for the fiscal year ended March 1998. The vast majority of its revenue came from the 8-bit handheld "Game Boy" and 64-bit home video "Nintendo 64". This was announced on May 14.

The overall export ratio increased by 18.7 points to 72.2%. Nintendo forecasts ¥480,000 million in non-consolidated revenue and ¥80,000 million in net income for the fiscal year to end March 1999.

The consolidated results including 10 overseas subsidiaries show revenue of ¥534,646 million, up 27.8% over the preceding year, and final net income of ¥83,696 million, up 27.8%.

The overseas revenue including that of subsidiaries was ¥414,668 million, accounting for 77.6% of the total (51.4% in North and South America, 22.8% in Europe, and 3.4% in others). Nintendo forecasts ¥580,000 million in consolidated revenue and ¥100,000 million in final net income for the fiscal year to end March 1999.

Atlus Coin-Op Sales Drop

Atlus Co., Ltd., Tokyo, the manufacturer of the coin-op photo sticker machine "Print Club", reported ¥37,975 million in non-consolidated revenue, up 4.1% over the preceding year, and ¥2,943 million in net income, down 19.4%, for the fiscal year ended March 1998. This was announced on May 22, and consolidated results on June 9.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥30,017 million, down 1.7%, home videos ¥5,311 million, up 33.6%, arcade operation income ¥2,238 million, up 19.4%, and others ¥409 million. Exports were not disclosed. Atlus forecasts ¥24,000 million in revenue and ¥650 million in net income for the fiscal year to end March 1999.

The consolidated results including 3 subsidiaries (Atlus Dream Entertainment, Photo Star, and a domestic service company) showed ¥35,946 million in revenue, down 1.5% from the preceding year, and ¥2,112 million in net income, down 49.8%. Atlus Dream Entertainment and Photo Star newly joined.

A breakdown of consolidated revenue shows that coin-op games accounted for ¥27,358 million, down 8.3%, home videos ¥5,629 million, up 40.1%, and arcade operation ¥2,959 million, up 12.1%. The overseas revenue was not shown.

Concerning the result that the consolidated revenue was smaller by ¥2,029 million than the non-consolidated revenue, Atlus explained that, although Atlus manufactured 9,270 sets of "Print Club" and sold 2,500 sets to Atlus Dream Entertainment, most of them remain in stock. They are planned to be sold by March 1999.

Atlus forecasts ¥26,000 million in consolidated revenue and ¥650 million in final net income for the fiscal year to end March 1999.

Tecmo Recovers With Home Vid

Tecmo Ltd., Tokyo, posted ¥12,679 million in non-consolidated revenue, up 22.5% over the preceding year, and ¥612 million, up 1.0%. This was announced on May 15, and consolidated results on June 16.

A breakdown of revenue shows coin-op games accounted for ¥3,415 million, down 36.0%, home videos ¥5,443 million, up 198.3%, arcade operation ¥3,789 million, up 19.2%, and others ¥31 million. Coin-op exports accounted for ¥401 million, down 21.9%, home videos ¥490 million, down 0.3%, and others ¥11 million. The export ratio decreased by 2.6 points to 7.1%.

Tecmo forecasts ¥10,130 million in non-consolidated revenue and ¥500 million in net income for the fiscal year to end March 1999.

The consolidated results including Tecmo Inc., US, and a domestic home video company showed ¥13,105 million in revenue, up 28.0%, and ¥863 million in final net income, up 37.7%.

A breakdown of consolidated revenue shows coin-op games accounted for ¥3,415 million, down 36.1%, home videos ¥5,901 million, up 243.0%, arcade operation ¥3,789 million, up 19.2%. The overseas revenue was ¥1,255 million occupying 9.6% of the total. Tecmo forecasts ¥10,280 million in consolidated revenue and ¥510 million in final net income for the next term.

Round 1 Posts Favorable Results

Round 1 Corp., Sakai, Osaka, posted ¥8,069 million in revenue, up 46.3%, and ¥898 million in net income, up 20.5%. Round 1 which operates arcades and bowling centers listed its shares on Osaka Stock Exchange in September 1997. It has no subsidiary.

A breakdown of revenue shows arcade operation accounted for ¥3,459 million, up 55.0%, bowling centers ¥3,451 million, up 54.9%, other operation income ¥290 million, and equipment sales ¥866 million. The number of locations operated by Round 1 increased by 5 to 12.

Round 1 forecast ¥10,900 million in revenue and ¥1,260 million in net income for the fiscal year to end March 1999.

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO
いよいよ登場!
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE
360°オールレンジバトルを採用した
超能力対戦アクションゲームが新基板でパワーアップ。
秒間100万ポリゴンの超美麗グラフィック、
華麗なエフェクトが迫力ある超能力者同士の戦いを再現します。
TG
建てて、壊して、高得点。
最新型パズル!!
近日登場!!
ランドメーカー
LAND MAKER
PLAYER SELECT
TG
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
新発売!
SCメダルシリーズ 第3弾!
ソニックブラストマン
SONIC BLAST MAN
の
ジャンケンバトル
ジャンケンパンチを
受けてみろ!
SCメダルゲームで帰ってきた
「ソニックブラストマン」と
8人の敵キャラとのジャンケン勝負です。
勝てばチャンスゲームで最大99枚までの
メダルが獲得できます。
GM ●サイズ:W470mm×D606mm×H1323mm ●重量:60kg
新発売!
シングルメダルシリーズ 第4弾!
ヴィクトリーホース
VICTORYHORSE
大迫力のメカリール!
大興奮のリーチアクション!
●シリーズ初の3連メカリールを採用。リール全体がせり出す大迫力のメカニズムです。
●入賞時の払出オッズはインフォメーション用の液晶モニターに表示される、ダブル表示方式です。
GM ●サイズ:W660mm×D710mm×H1640mm ●重量:90kg
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。
電車でGO!2 高速編
LET'S GO BY TRAIN! 2
好評発売中!
大好評!
電車運転
シミュレーター。
「こまち」乗り入れで
夢の高速運転が実現!
GM ●サイズ:W1043mm×D1620mm×H1975mm ●重量:170kg
好評発売中!
原始人ポコンポ
集客率UP!
アピール度抜群
遊び方はかんたん!!
光ったボタンをたたくだけ!!
●コミカルな曲調がキャッチーで集客率を高めます。
●複数台の設置でアピール度がアップ。多彩なブース展開が可能です。
●最大64個の景品ベンダー。どんなスペースにも設置できます。
●筐体サイドの大型キャラクターステッカーで注目度抜群です。
GM ●サイズ:W640mm×D810mm×H1850mm ●重量:105kg
NEW
サマーバージョン
水着だ!
ゆかただ!
写してちょ!
「写してちょ!」にサマーバージョンが新登場!
7月号
ラブラブタイプ
8月号
フレンドタイプ
GM ●サイズ:W660mm×D1400mm×H2040mm ●重量:118kg(パイプカーテン含む)
NEW
新発売!
「写してちょ!」がそのまま
ミニシールになった!!
シールでちょ!
SEAL DECHO!
●「写してちょ!」の内容がそのまま4枚のシールになりプリントされます。
●ミニシール対応により使用目的が広がり、ユーザーに新しいアイテムを提供します。
ステーショナリータイプもあります。
GM ●サイズ:W660mm×D1400mm×H2040mm ●重量:118kg(パイプカーテン含む)
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
株式会社タイトー®
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 © TAITO CORP.1998
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
TG販売部/〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田町50 TEL.045-593-7125 FAX.045-593-7143
GM販売部/〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉250 TEL.0462-35-9510 FAX.0462-35-5649
プログラマー、CGデザイナー募集中! 問い合わせ先 TEL.045(593)7100